AYLIK
BİLGİSAYAR
OYUN
DERGİSİ
MART 1997
SAYI: 25
250.000 TL
(KDV DAHİL)

PC OYUNLARINDA TÜRKİYE'NİN 1 NUMARASI

PC

GAMESHOW

SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
INTERNATIONAL RALLY

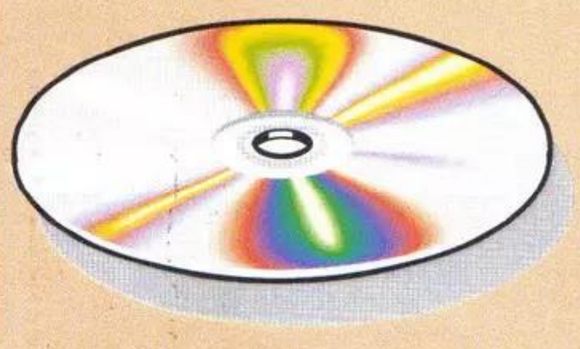
BROKEN SWORD
M.A.X.
DIABLO
HUNTER
PRIVATEER 2
JETFIGHTER 3
CYBER GLADIATORS
MAGICTHEGATHERING

MACBETH, FRP, CHEATS, ENGİN ABLA

AMIGACILAR!
AMIGA DOSTU
HİZMETİNİZDE

ANGELS
COMPUTER&MULTIMEDIA

EN YENİ CD OYUNLARI



DISCWORLD2
JET FIGHTER3
MAGIC
XCOM3
DIABLO
BIRTHRIGHT
M.A.X.
TOONSTRUCK
BRIGHT NIGHT
PRIVATEER 2
NEVERHOOD
SEGA RALLY
HUNTER
DAYTONA USA
TIME LAPSE
CYBER GLAD.
RALLY CHAMP.
BATMAN

MPEG FİLMLERİ

DRAGON HEARTH
THE PHANTOM
MATILDA
TIN CUP
JINGLE ALL THE WAY
RANSOM
CABLE GUY
NUTY PROFFESSOR
GHOST&DARKNESS
DAY LIGHT

CD WRITER

PHILIPS CDD 2000 (4XREAD, 2XWRITE)
YAMAHA CDR 103 (4XREAD, 2XWRITE)
YAMAHA CDR 100II (6XREAD, 4XWRITE)

BOŞ RECORDABLE CD

PHILIPS CDR-74

FİLM CD'LERİ KİRALANIR
ORJİNAL BOX CD OYUNLARI 10 $'DAN BAŞLAYAN FİYATLARLA
EN YENI DİSKET OYUNLARI
CD YE DİSKET OYUN ARŞİVİ YAPILIR

BAĞDAT CAD No: 310/2 CADDEBOSTAN - İSTANBUL TEL: 0216 3029075 FAX:0216 3583173
Web Site: http://www.angelscomputer.com **E-Mail:** Angels@angelscomputer.com

BELLEK BİLGİSAYAR

CD KAYIT 20$'A YAPILIR.

Oyun Adı	Cd	TL	Oyun Adı	Cd	TL
Anne Hopper's	1	1.500	Madden Nfl 97	2	1.800
Ah-64 Long Bow	2	1.800	**MAX**	**1**	**1.500**
At -Nato Fıghters	1	1.500	MagicTheGathering	1	1.500
A.M.O.K.	1	1.500	Nascar Racing 2	1	1.500
Broken Sword	**2**	**1.800**	NBA Live 97	1	1.500
Blood & Magıc	1	1.500	Phantasmagoria 2	5	2.700
Batman	1	1.500	Pyst	1	1.500
Champ.Manager 2	1	1.500	**Privateer 2**	**1**	**1.500**
Larry 7	1	1.500	Syndicate Wars	1	1.500
ChessMaster5000	**1**	**1.500**	Quake	1	1.500
Cyber Gladiators	**1**	**1.500**	Red Alert	2	1.800
Cıvılızatıon Ii	1	1.500	Road Rash	1	1.500
Cybermage	1	1.500	**Hunter Hunted**	**1**	**1.500**
Die Hard Trilogy	1	1.500	**Sega Rally**	**1**	**1.500**
Dıablo	**1**	**1.500**	Sky Net	1	1.500
Daytona Usa	1	1.500	Spy Craft	1	1.500
Dagger Fall	1	1.500	Space Jam	1	1.500
Destructıon Derby2	1	1.500	Star Control 3	1	1.500
Deas	1	1.500	Tıe Fıghter	1	1.500
Fragıle Allegıance	1	1.500	**Nemesis**	**5**	**2.700**
Fıfa Int. Soccer 97	1	1.500	Us Navy Fıghters	1	1.500
Gender Wars	1	1.500	Warcraft 2	1	1.500
Grand Prıx 2	1	1.500	Warcraft 2 Exp	1	1.500
Gene Wars	1	1.500	Warwind	1	1.500
JetFighter 3	**1**	**1.500**	**Monkey Island 3**	**?**	**-**
Hunter/Hunted	**1**	**1.500**	**Tactical Op.**	**1**	**1.500**

FIRSATI KAÇIRMAYIN ...!

BANKA HESAP NUMARALARIMIZ;
Pamukbank (Maltepe): 01313902
İş Bankası (Maltepe): 1037300007705 41

ADRESİMİZ ve TELEFONUMUZ
Bağdat Cad. Özderici Pasajı No : 155 / 31
MALTEPE / IST (Pamukbank arkasındaki pasaj)
Tel : (0216) 370 68 28 Fax : (0216) 352 43 90 80 94

oyun için KAMER BİLGİSAYAR

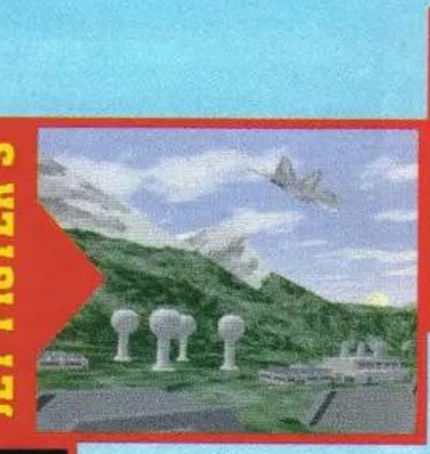
Adres: Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İş Hanı No:2/5
Beşiktaş 80690 İSTANBUL
Tel: (212) 260 02 25 / (212) 260 37 76
Fax: (212) 259 07 91

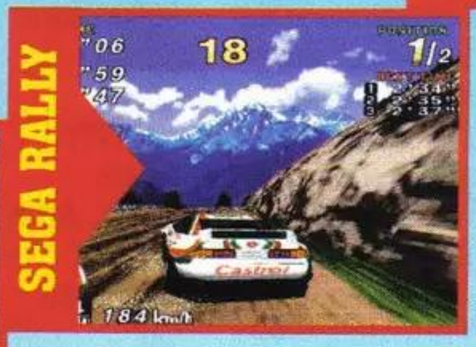
BU AY BU AY BU AY BU AY

ENGİN ABLA 58

FRP 56

MACBETH 46





NEW!!! AMIGA DOSU 62

NOT ENOUGH MEMORY 44

10 BROKENSWORD
14 M.A.X.
16 HUNTER
18 MAGIC T.G. BATTLEMAGE
22 PRIVATEER 2
24 BATMAN
26 DIABLO
30 SEGA RALLY
34 HIRED GUNS
36 JET FIGHTER 3
36 CYBER GLADIATORS

Bu ay canım çok sıkkın, yazı falan yazmak istemiyorum deyip, altına adımı yazdıktan sonra bu sütunları boş bırakacaktım ama yemedi. Ama bir daha böyle bir buhran dönemi geçirirsem kesin yapıcam, haberiniz olsun. Şimdiden hazırlıklı olun.

Girişten de anlayacağınız gibi bu ay, köşe yine şahsi sorunlar için rezerve edildi. İstemeyen pas geçsin (ters psikoloji de yaparım çaktırmadan).

Aslında dergi ile ilgili bir problem yok, satışlar ve tiraj durumu artıyor, kapanma tehlikesi artık çok gerilerde kaldı. Dergicilik konusunda artık bizi kimse tutamaz gibi geliyor hatta. Ama dedim ya sorun kişisel.

Neyse ne! Sonuçta, sıkıntılarım ve ben birbirimize alıştık artık. Gayet iyi geçiniyoruz.

Bu sorunlu dönemimde olan en güzel olay, internette irc muhabbetine girmiş olmam. Aidata'nın irc serverindaki dostlarım Cronos (I'll always love you, hehe), SkyWalker (başbuğ), rom (sapık), ps (the first), Black (mavra), Holly (kıl), max (adanalım), kedi (kraliçem), Hector (kuzenim) ve son anda listeye giren Berceste hepinize imparator Justinyen'den selamlar. Dergi sizin yüzünüzden geç çıktı bu ay.

Bu arada madem bu ay kişisel oldu, bari uzun zamandır söylemek isteyip de yeri gelmeyen birşey söyleyip bitirelim. Ağlarsa anam ağlar, gerisi yalan ağlar...

GAMESHOW

☒M.Emin Gür

GAMESHOW

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi:
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni:
MURAT 'MAC' ADANÇ

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü:
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı:
MERT TOPÇU

Reklam Sorumlusu:
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler:
LEVENT YARLI

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MURAT ADANÇ

Yazarlar:
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburlu, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Şahin Derya, Ahmet Ergen, Aykut Güner, Efe Mumoğlu, Engin Süzen, Mert Topçu, Serkan Uybaş, Polat Yarışçı, Levent Yarlı

Ren Ayrımı:
Diacan (212) 519 4549

Baskı ve Cilt:
Şan Ofset (212) 233 0588

Genel Dağıtım:
BIR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş, 80690, Istanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76

Fax:
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@gsmnet.com

Web Site
http://www.gsmnet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi
1068042-1

NOT:
- olm, niye kick'liyonuz ya.
- hehhe, söylesene olm, bak söylemezsen ban'liycam hiç gelemiyeceksin bir daha.
- yaw, ne söylicem ya.
- anlattık ya demin, lamer'misin olm sen, hhehe
- ha, onu mu diyon, taam söyluyom. GameShow elinden geldiğince Basın ve Yayın yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakkı GameShow'a aittir. Oyle Cut, Copy, Paste yapılamaz. Yazıların sorunluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir. Ohh' be..
- Aferin hadi gel seni op yapiim. heheh

NEW

THE LAST EX

Treeeeen kalkıyooooooooooo. Destination: İstanbul (biz buralarda Constandabalam demiyoruz beyler). Arkadaşınız size acilen trende onla buluşmanızı söylüyor. Trene biner binmez olaylar karışmaya başlıyor (haliylen tabi, sıkıcı yolculukta oyun olmazki), cinayetler, yalanlar, intikamlar, sürekli değişen dinamik karakterler falan.. Burdan çıkarmanız gereken çok önemli 3 ders var. 1) Arkadışınız size hareket etmek üzere olan bir trende buluşmanızı teklif ederse ondan şüphelenin. Hatta her hangi bir tren derse de şüphelenin. 2) İçinde İstanbul, orient,

S.WARS-REBELLION

Star Wars konusunda yapılmayan espri kalmış mıdır acaba? Bi deniim: Darth Vader'in astımı var eheh , yok bu bayat. Hans Solo'nun hiç kız arkadaşı olmamış onun için adı Hand Solo ehehehe, bu iyi ama bu da bayat. Jabba The Hut'ın efektlerine para harcamak istememişler, Omay'ı transfer etmişler ehehehe bu bayat diil ama Omay+Tombik=Komik ayağına girmemek lazım. Ama ona bakarsanız Star Wars konusunda yapılmamış oyun da kalmadı (nerdeyse, Rebellion var, onu da patlamazsanız anlatıcam). Cd paralarını bayılıp Rebel Assault göz boyamacısana kandık, kasklari takıp X-Wing, Tie Fighter da oynadık (siz bi durun, ben biraz oyniim, durup dururken aklıma getirdiniz şimdi), arada derede bin tane kötü taklidin tadına da baktık. Ama şimdi değişik bişiye sıra geldi. STRATEJI. Red Alert diyom sanıyorsanız yanılıyorsunuz, harbi strateji. Hem de Star Wars karakterleriyle! Oyunu hazırlayan firma (Lucas Arts genelde kendileri yaparlar ama bu sefer Harpoon serisinin yaratıcılarını kiralamışlar), kendilerine rakip olarak Master of Magic, ve Master of Orion'u (aile gibin) seçmişler. Bu oyunlara, çok dinamik (ya yapmayın ya, yalan atmayın, gunahtır) karakterler katarak bir starteji saheseri yaratacaklarını iddia ediyorlar. İlk bakışımın önyargılı sonucunu söylüyorum, grafikleri o kadar iyi diil gibi geldi bana. Ama starteji oyunu bu, kim neylesin grafikleri, akıllı olsun bana yeter. Çok yakında çıkmıcak inşallah çünkü oyun çıkana kadar yeni Star Wars esprileri düşünmem lazım Mesela, Luke: Bu florasan kılıçlar az elektrik yakıyorlardır insallah... eheheh olmadi di mi...

THE HULK SAGA

Sankim karar vermişler bütün oyun firmaları berabercenen, güzel süper kahraman oyunu çıkmaz, çıkmamalı, çıkmasını engellemek için elimizden gelen her şeyi yapmalıyız. Ula bi tane çıkarın, kafamı kesecem. Batman the Movie 1 (Amiga). Yok o sayılmaz, onu unutmuşum (bir hata için kafamı kestirmiceksiniz di mi?).Benim dediğim şimdi şöyle oyunun konusu olan süper kahramanı birazcık hissedebileceğiniz bir oyun. Mesela Parker'ın süper kahraman/ normal vatandaş, kediyi seviyorum, ama Mary Jane de iyi kız aslinda ikilemlerine katılabileceğiniz bir oyun (bu konularda tartışmak isteyenler için mac@gsmnet.com). Ama nerdeee, yapacan şöyle bir 360 derecelik bir action yapıp, ana karakteri yeşile boyayıp Hulk diye yutturalım. Örümcek hislerim alarm veriyor, kalitesiz olacak galiba.

PRESS

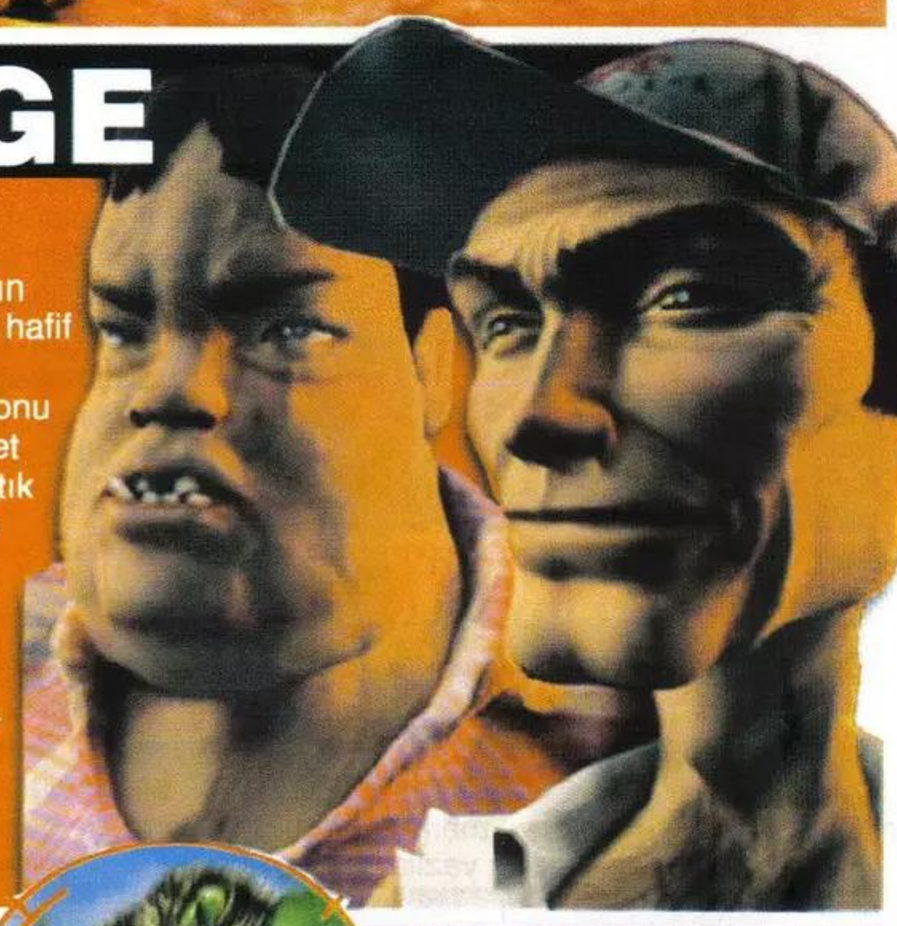
express, ve tren lafı geçen konular genelde cinayet içerirler (neden bilmiyom, Agatha Christe (öldüyse tabi) mezarında macerena yapıyodur şimdi). 3) Reklamında sürekli değişen dinamik karakterler yazan oyunlardan da şüphelenin. Genelde programcılar bırakın dinamiği, bir tane doğru dürüst karakter hazırlamaktan acizdirler. Ama The Last Express en azından güzel grafikli olacağa benziyor. Dunyayı deli profesorden kurtarmak kadar klişe olmuş konusuna dayanabilecekseniz beklemekte yarar var. Ama karakterler dinamik degil de statik çıkarsa $m_a\sin(a)+m_b\sin(b)=M_{1y}$ unutmayın (karışık ve acı dolu bi inşaat kelime oyunu).

THE CONDEMNED

Sıkmayın beni ya. Dünya çok kötü durumda, sene 2073, zenginler başka gezegenlere kaçmışlar, dünyada kalan soylular arasında ölümüne mücadeleler düzenleniyor. Kaybedenler oluyor, kazananlar sağ kalmaya hak kazanıyor. Ya yapmayın abiler ya. Bu kadar bayat bir konuya bir saheser ekleseniz kaç yazar ya. Bu kadar ugraşmışsınız, oyun yapmışsınız, isim bulmuşsunuz, kutular hazırlatmışsınız, bir tane konu yaratamadınız mı? Şimdi gidin karşımdan, adam gibi konu bulun, yoksa uyuz Mech Warrior taklitlerinizden daha fazla bahsedemicem. News yazarıma yazık, okuyucuma yazık. Dağılın.

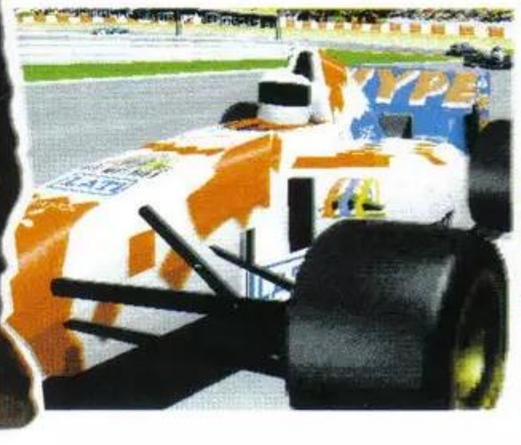
REDNECK RAMPAGE

Redneck kelimesi üzerinde birazcık araştırma yaparsanız (Webster, Redhouse falan) genelde Amerika'nın güneyinde yaşayan (eheheh ne kötü laf ya) hafif ırkçı, az eğitim görmüş, ve çiftçinin kızı, kız kardeşimle evlendim gibi bir çok parodiye konu olmuş insanlar için kullanılan bir nevi hakaret (küfür manasında) olduğunu görürsünüz (artık araştırmaya gerek kalmadı ya neyse). Bunu gidip kaliteli grafikli (SVGA) bir Doom-Gibine isim ve konu yapmak kimin aklına geldi bilmiyorum (biliyom aslında, Interplay) ama çok yakında 'bilgisayar oyunları çocuklarımızı zehirliyor' tantanasına yeni bir bölüm eklenirse şaşmayın. Bundan sonra ne olacak, 'Laz Attack' ya da 'Sivaslı Kahvehane Business Simulation' mu?

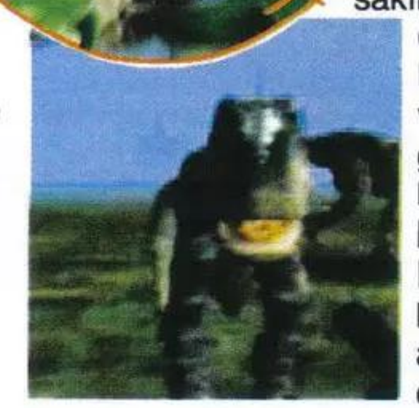


POWER F1

Ben bu satırları yazarkene (ay ne duygulu laf bu ya), Formula 1 sezonunun başlamasına sadece ALTI gün kalmış durumda. Ve testislerim ve ben, heyecanı maksimum hissedebiliyoruz. Bazen diyorum, sezon bitince ben uyusam, öbür sezona uyansam, ama o zaman arada çıkan kaliteli yarış oyunlarını kaçırırım. Mesela Power F1. Uç aydır falan Allah'ın günü reklamlarına bakıp ağzımın sularıyla çiçeklerimi beslediğim bu oyun, sonunda (galiba) gelme aşamasında. İlk bakışta pek Microprose'un Formula 1 simulasyonuna bulaşmıyacağa benziyor. Daha çok action/eğlence alanlarına uzanacağını sanmaktayım. Ekranı ordadan bölüp iki player aynı anda oynatma opsiyonu ve network'le max 6 player sınırı arkadaşı olanlar için ideal de olabilir. Şimcik tabi her ne kadar içinde F1 lafı geçen her şeye zaafım olsa bile bu oyun hakkında da bazı şüphelerim var. Mesela acaba çok mu action olacak? İnşallah olmaz. Sonracıma resimleri çok güzel görünüyo, acaba çok yavaş mı olacak? İnsallah olmaz. Bir de acaba kaç yılının takımlarını ve sürücülerini içerecek? İnşallah bu seneninki olur da, Damon Hill'i laik olduğu Arrows çöplüğünde görmek nasip olur (bu arada hepiniz, sen, sen ve sen, şahidimsiniz, eğer Damon Hill bu sene 3 yarış kazanamazsa Şahin Bey bana 32 MB RAM alacak, noter tutacak param yok, kaytarmasını istemiyorum adinin.)



TUROK



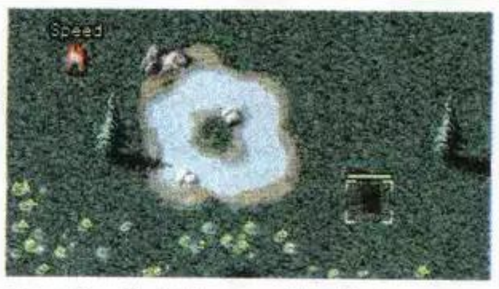
Turok abi, benden duymuş olma ama, dinazor avcılığı, bak sakın kendini üzme ama, dinazor avcılığı da gaz lambası fitilciliği, çini ustalığı ve Direklerarası aktrisliği gibi kayboldu gitti abi. Sen bu işten zor ekmek yersin bu devirde abim. Bak Karagöz'le Hacivata, İş bulma kurumunun önünde ağaç oldular abim. Beni dinle abim, vazgeç bu sevdadan. Biliyoruz iyi avcısın, ama nerden bulacan avlıcak dinazoru? Ne, sen de özel particle patlama efektleri mi var. İyi hoş abim de dinazor? Ha, gercek 3 boyut grafikler mi? Olur abim de... Interactive fon grafikleri mi? Abim sen beni dinlemiyon ki... Çok adamlı multiplayer option ha? Güzel abim, dediğimi anlamadon mo... Yüzlerce gizli bonus, her adımda bekliyen tuzaklar, 300 çeşit değişik düşman? Ne diim abim, demagoji yapıyon gibi geldi bana... 14 çesit silah, 260 derecelik ateş açısı, her silah icin değisik power-up'lar? Peki abim, sen saymaya devam et ben burdayım... Silicon Graphics sisteminde hazırlanmış grafikler, inanılmaz ses efektleri mi? Ulan Turok abi, sürün o zaman köpek, bulursan dinazor ara beni, kahvedeyim..

DEATHTRAP

Ian Livinstone'un Fighting Fantasy serisini okudunuz mu? Keşke burda olsaydınız da, bana da anlatsaydınız. Eidos firması (Tomb Raider) bas bas bağırıyor, gel vatandaş, Livingstone'a gel diye. Ben kitapları okumadığımdan buna sevinelim mi üzülelim mi diye bir yorum yapamıyorum, ama her hangi bir fantasy serisin adından yararlanmaya çalışan action türü bir oyuna haliyle şüpheyle bakıyorum. Deathtrap Dungeon, aslında çok kaliteli görünüyor kanımca, Tomb Raider'in grafiklerini bir adım daha ileri götürmüşler bile denebilir. Özellikler karakterlerin çizim kalitesi beni dehşete düşürdü. Düşmanlar (ki onlar bilem güzel) direkt olarak kitaptaki karakterlerden alınmışlar. Yavaş yavaş gerçek 3 boyut oyunlar oturmaya başlıyor galiba. Bunun dışındaki dahiane fikirlerimi oyun çıkana kadar saklıycam çünkü zamanında War in Middle Earth için güzel şeyler yazmıştım, hala vicdan azabından uyuyamıyorum geceleri....

SOLE SURVIVOR

Tabiii canıım, strateji yapacan da başın göğe mi erecek. Yap şöyle hafif bir şeyler, orta zekalı insanlar neşelerini bulsunlar. Hele hele içinde Command&Conquer adı geçsinki,herkes alsın. Sole Survivor, Red Alert modelini kullanarak sadece Internet'de oynanan bir oyun. Ama işin garip tarafı , öyle harvester falan yok. Her bağlanan oyuna bir unitle başlıyor, ve bu unitle mümkün olduğu kadar çok adamı öldürüp şeyyy, ne diim işte, tatmin oluyor. Öldürdüğünüz adamların unitlerini alma şansınız var ama, bunun için elinizdekini bırakmanız gerekiyor. Kısacası bir nevi uluslararası ailevi shoot-em'up. bana sorarsanız telefon parası harcıyacağınıza arkadaşlarınızla çimenlik bir yerde buluşun, şöyle sıkı bir güreş tutun, hem daha cok eğlenirsiniz, hem de belki bir dahaki oyun daha iyi olur..

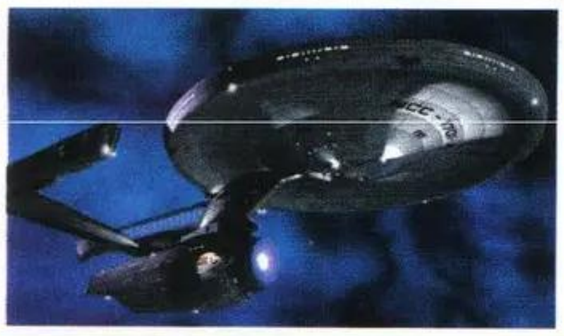


KRUSH, KILL

Acep Leonardo abi tutup da Polaroid gibi 10 tane MonaLisa yapsaydı ya da bu havyar denen meret cam ağaçlarında yetişip kozalaklar halinde yerlere dökülse sonuçta ortaya çıkan şey bu kadar kıymetli olur muydu? (birinci cümledeki fikir fırtınasıyla, yazının devamı arasında bağlantı kurabilmek çok önemlidir, dikkatle izleyin acemi yazar arkadaşlar). Dune2 Gibin oyunlar da acaba eğlenceli olduklari kadar, zor bulundukları için mi bu kadar popüler oldular? (takip edebildiniz mi bakiim?) Eskiden Dune 2 var dı, bir de Warcraft vardı, hazine gibi saklardık, tekrar tekrar oynardık, ama şimdi, sinir ilacımı aramak için çekmecemi (masam oldu da) açıyorum, üstüme Dune2 Gibin bir sürü oyun saldırıyo.

ST ACADEMY

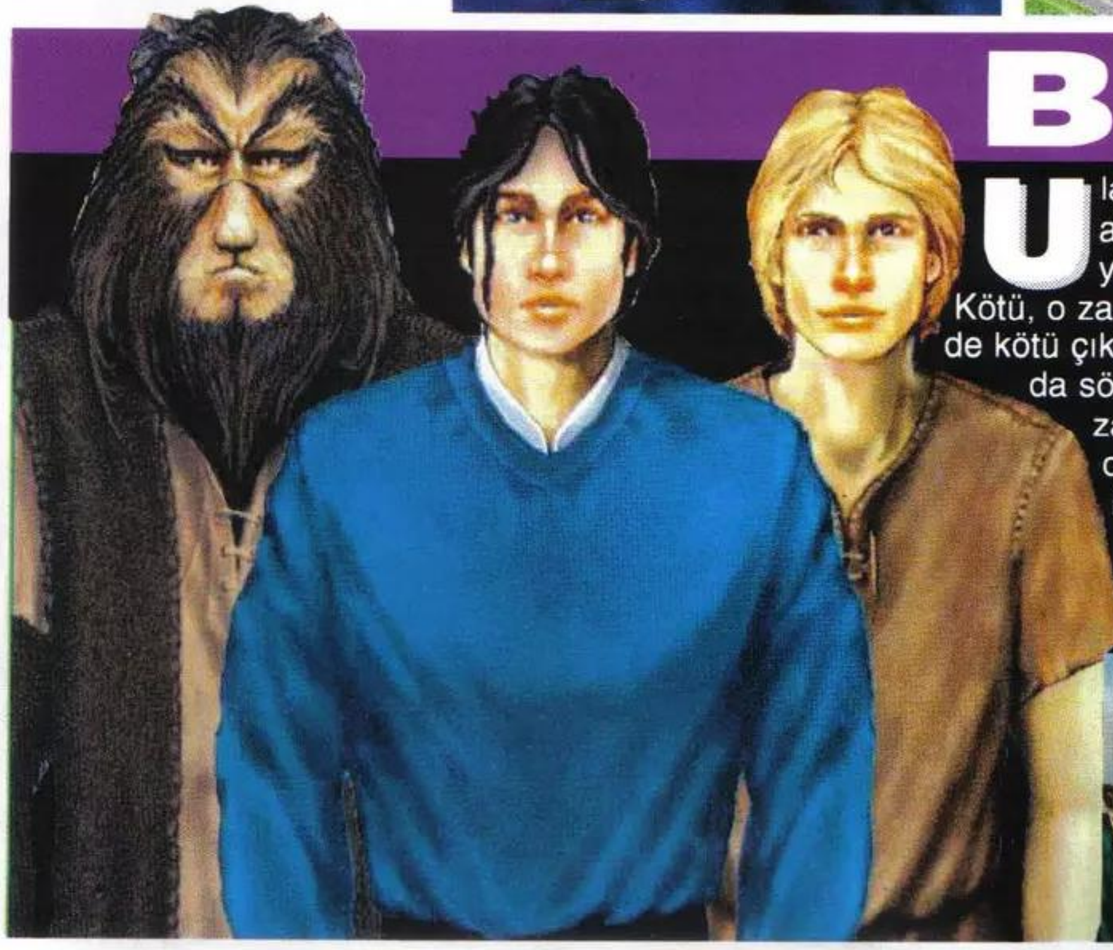
Hiç USS Enterprise'i kullanmak istediniz mi ? diye sorarsam bu ne demektir. 1) Ben istememişimdir, isteyen olmuş mudur acaba diye merak ediyorumdur 2)Böyle başlayan gıcık yazılarda bir keramet (add bookmark, sevdim bu lafı da) vardır belki, bir de ben deniim demişimdir. İstediniz ya da istemediniz, yakında bir Star Trek simulasyon oyununuz olacak. Tabi kaptan Kirk'ün (gıcık adam listesi no5) bile 30 kişiyle zor uçurduğu (kalkanlar ne durumda jim'im?) geminin, bir tek kişilik simulasyonunu nasıl yapacaklar bilmiyorum, ama merak ediyorum doğrusu. Zaten bu oyunu beklersem tek sebebi bu sorunun cevabını bulmak olur herhalde.



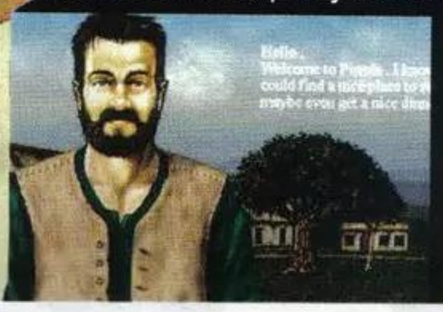
AIRPORT

Ula Bitli Hasan, yedim ulen seni, gavur ellerde ne hallere düşhürdün ulen bizi gerzig
- Agam, güzel agam sen deydiniz, haydin MAChmut'u ziyarete gideh, gösümde dütüyo, tabalk dediniz. Ben ne bilem agam, bu kochaman yirde kayboluvirdik iste.
- Ula hir bişiyi bilirsin göyha, ben bulurhum agam, golay agam, yoh terminal 3 agam, yok meğersem 5mis agam, ulan gerzehek, uçahtan indik 30 saattir cıghış gapısını bulamadın zalah.
- Agam ben napayım agaham, elin almanı kötü yapmış havalimhanını, Frankfurt dedik, golay olur didik.
- Ulan ben şu aoghumayı soksem, bu dabelalardan bulurum çıghışı ama, sen zalakh, bi de ilkokul 3'e gadar okuttuk seni yazhıklar olsun, boşa getti parhalar.

BETRAYAL IN



Ulaa Sierra, kız sen beni deli mi edecen. Daha Birthright şokunu atlatmadan bi tane daha mükemmel FRP haberi saldılar piyasaya. Yok yani, şimdi diyelim bu oyunlar gerçekten reklamlardaki kadar iyi çıktılar. Kötü, o zaman harbiden oynamak lazım, hayattan kopmak lazım. Yok diyelim ikisi de kötü çıktı, o zaman hayal kırıklığı, kursakta kalan hevesler. FRP bu, soğuk duş da sökmez ki. Betrayal in Antara (iyiliği kötülüğünü bir yana bırakaraktan) zamanında Kamer'deki kopyası (orjinali yani canıım) calışmadığından oynayamadığım Betrayal at Krondor'un yeni bölümü. İyi niyetli bir imparatoru olmasına rağmen Antara krallığı yavaş yavaş sahtekarlık, entrika, rüşvet ve ihanet ağına düşmektedir (tanıdık geldi mi). Siz de 3 kişiden oluşan party'nizle (buna da uygun bir Türkçe kelime bulmak lazım aslında, party abes oluyo, sanki eğlence varmış gibi) bir seri



'N DESTROY

Krush, Kill and Destroy da, dışkısı çıkmakta olan bu türde, henüz paylaşılacak bi pasta varken sebeblenmeye calışan yeni yetmelerden biri. Dünyayı ele geçirmeye çalışan yaratıkların amansız saldırısına karşı koyma tantanası yani (sanki konunun bu olacağını tahmin. edemicekmişsiniz gibi! Sanırım oralarda bir yerlerde bir tane harvester da vardır) Hiç bir yeniliği yok demiyorum, hatta bayağı olduğu bile söylenebilir, mesela 64K'lik bir renk paleti olmasi (ekran resimlerinden de görebileceğiniz gibi), istediğiniz unit'leri action stili tek tek yönetmenize izin vermesi, backgroundların verdiğiniz hasara göre değişmesi ve garip gurup unitleri olması belki piyasada ona bir şans tanıyabilir. Ama unutmayın, insan her gün tantuni yiyebilse, ondan bile sıkılır (denedim, bilirim).

MANAGER

- Agham, dabelarlan olmuyo bu ish. Yanhlış dizayn yepmisler, bah şöyle bi oyun olsa, havaalani stratejisi. Gönhül rahatlıyhan düzeltsek şuraları...

-Bırah lan şimcik oyunu felen. Bu yanha yatık gule ne arıyo burda.

- Ha o mu? Agam o Piza gulesi, Italyanın zembolü, peh meşhurdur?
- Ula bekhi ne işhi var bu gulenin frangurtta
- Sey agam, hani gaybolduk demiştim ya, aaaaaaah, agam dinlemeden ne vuruyon?
- Ula, ben senhin ne zalak olduğunu bilmezmiyim davuk....

ANTARA

görevleri başararak Antara'ya huzur getirmeye çalışıyorsunuz (temiz eller frp'si yani). Kalite deseniz, iyi dicem, çünkü şimdiye kadar gördüğüm resimler sistem ve grafik olarak süper üstün bir oyunu gösteriyorlar (inanmamak da lazım aslında). Kız Sierra kız, kıpraşma, canım çekti ha.

FALCON v4.0

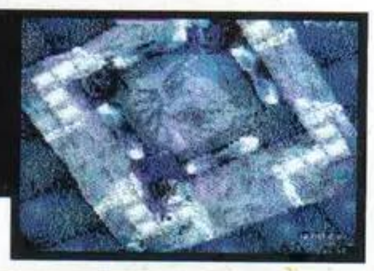
Zor olsa gerek, bir zamanların en iyi simulasyonunun yeni bölümünü çıkarıyor olmak. Stres falan da yapıyordur. Koskoca efsane olmuş Falcon serisi. Zor valla. Çok düşünmek, planlamak lazım. Çoluk çocuk simulasyon oyunlarının yanında kepaze (ekleyin sevdiğim laflar listesine) olmak da var. Kocaman bir ekip oluşturmak lazım, planlar yazıp çizmek lazım. Ula peki bu kadar adam, bula bula Kore'yi mi buldunuz oyuna konu olarak? Yani Kore'de savaşanlara ayıp olmasın ama, kimin umrunda günümüz Kore'si? Bunun dışında grafiklerin gösterdiği anormal gelişmeye ayak uydurmuş olmaları sevindirici. Advanced texture mapping, real time light effects, photo-realistic, G.shading gibi büyük kelimeler atiim ortaya da kültürlü göriniim. Uzun lafın kısası dağlar dağa, uçaklar da uçağa benziyorlar, ama hatırı sayılır (P166 mesela) bir bilgisayarınız yoksa büyük bir ihtimalle güzel dağ ve uçak kartpostallarından başka bir şey göremiyeceksiniz ekranda. Öyle her bilgisayarın yeterince oynatabileceğinden çok daha karmaşık grafikler bunlar. Tabi bir de adettendir simulasyonlardan bahsederken uçuş modelinden bahsetmek lazım (sanki ben her gün okula F16'yla gittiğimden çok iyi bilirmişim gibi). Microprose'un iddiasi, Falcon4'teki F16 uçuş modelinin gerçeğinden HİÇ bir farkı olmadığı ve Askeri sır olmayan bütün dataları oyuna kattıkları. Benim iddiam, uçuş modeli bu kadar zor olursa oyunu HİÇ kimsenin oynıyamayacağı...

S.CRAFT

Taklit oyunların firması Blizzard, daha önceden taklit ettiklerini unutmuş olacaklar ki, yeni bir Dune2 Gibin oyunla karşımıza çıkmaya hazırlanıyorlar (insan bari biraz orijinal taklitçilik yapar). Senaryo anlatiim size,

bitmez benim bu çilem, 3 tane ırk var abicim tamam mı şimdi, bu 3 ırk bölge bölge haritayı el geçirerek evrenin hakimiyeti için savaşıyorlar, oldu mu abicim? Ya 3 ırk olan bir oyun daha var dı neydi adı ya, Dune 2 miydi neydi, hehee. Aa tesadüfe bak, günahlarını almışız meğersem. Halbuki o kadar da senaryo yazmışlar, grafik renderlamışlar çaktırmamak için. N'apsın adamların bol vakitleri, az fikirleri varsa. Crusader'i da taklit ettiler, geriye ne kaldı ki zaten. Ya neyse işte abicim, bana göre hava hoş, taklit maklit, adamlar ekmek yiyecekler di mi abicim Civilization, Daggerfall gibi kutsal abidelere bulaşmadıkları sürece istediklerini yapsınlar da, bari madem bu kadar boş vakitleri var, yapay zeka yapmayı öğrensinler. Warcraft 2'deki her numarayı yiyen aptal unitleri, Diablo'daki kapıdan teker teker 'öldür beni abi' diye çıkan beyin özürlü iskeletleri falan tekrarlamasınlar.

ROCKET JOCKEY. Sega'nın zibil gibi çıkarmaya devam ettiği üç leveldan oluşan kaliteli action oyunlarından biri daha. Win95'de çalışıyo (tabi Pentium'unuz varsa)

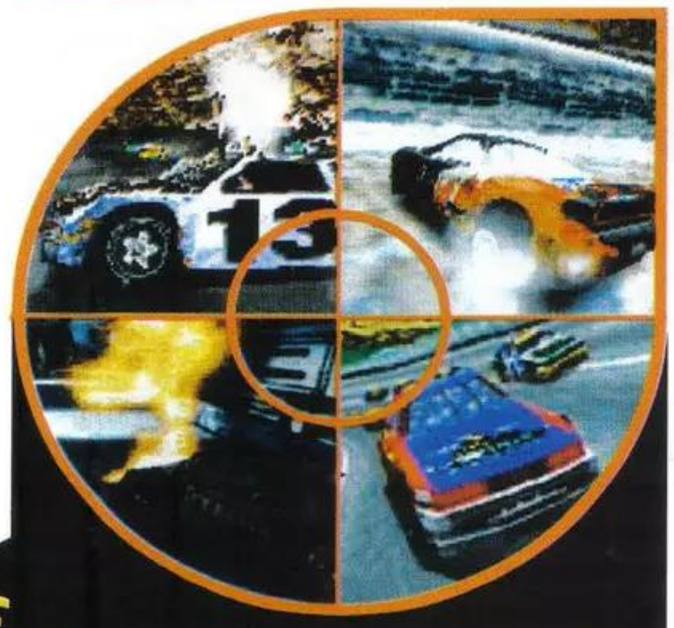


Durmadan dönen bir odada, beyniniz bulanmadan bir zeka-shoot-em'up'ı oyanayabilirseniz Activision'dan **BLAST CHAMBER**'i beklemeye başlasanız iyi olur.

Microprose'dan ayrılan Bay Stealey'in yeni firması Interactive Magic'in yeni oyunu **FALLEN HAVEN** süpriz olmıcak ama tabi ki bir Dune2 Gibin oyunu.

Aslını sevenler için **FIGHTER DUEL SPECIAL EDITION** yeni uçaklar, yeni grafikler ve yeni görevlerle biraz daha eğlenceli olabilir. İsterseniz bir deneyin, **Philips**'ten.

NEWS



SECMECE BUNLAR

Bu Ay:Yaris Oyunlari (ama action olanlar)

Nolcak benim bu ehliyet işim ya, sorarım sana sayın okuyucum. Yaş erdi (neye erdi denirse işte), ben halen immobil bir insan olarak haytımı sürdürmekteyim. Hani derler ya yaşlı köpişe yeni numaralar öğretemezsin, acep ben bu yaştan sonra araba sürmeyi öğrenebilecek miyim. Park etmek için 15 tane M1Abrams Tankın rahat sığacağı kadar bir yere ihtiyacı olan sayın ablam Didem Hanım (bana quiksilver aldı, severim) bile ehliyet sahibi oldu şu yalan dünyada (Opel Astra'sı da var ama ailevi sorunlama sizi karıştırmiim). Mary Ann bilem otobanda önünü kesenlere küfür edecek kadar ilerletti işleri. Bir ben kaldım. Uhuhuhuhu. Zaten araba terbiyem de bozuldu, hayır şimdi 40 senedir gördüğüm göreceğim araba, Need for Speed ya da Screamer2 dekiler. Orda viraji alırken frene basmaya üşenirsen çarptırırsın biraz arabanın kenarını olur biter. Hadi o da olmadı, atarsın bir takla, sonra yeniden başlarsın oyuna. Acep diyorum, ben otursam direksiyona, bir viraj gelse karşıma (bütün yolar Roma'ya çıkabilirler ama düz diiller ne yazık ki), bu saplantıdan kurtulup, efendi efendi alabilir miyim viraji? Indycar da çok pis makas atmam acep bonus mu olur benim için gerçek yollarda, yoksam hızlı bir game over, acaba sigorta öder mi durumu mu yaratır? Ben bu soruların cevabını ararken, zaman süratle geçiyor, ve ben yavaş yavaş aşağı bölgelerimde ağaranlar için saç (kıl?) boyası aramak durumunda kalıyorum. Yürüyoruz yolda köpişle, yanımızdan vız vız arabalar geçiyo. Acaba 'Hadi ben köpeğim, derdim yok, peki sen niye bu adamlar gibi atlayıp arabana gidemiyorsun da, beni tramvay duraklarında donduruyorsun M. Bey?' diyor mudur? Dünya bir yana da, köpiş derse önemlidir, dinlemek lazımdır bence...

Murat
'KeinFührerschein'
Adanç

MEGARACE2

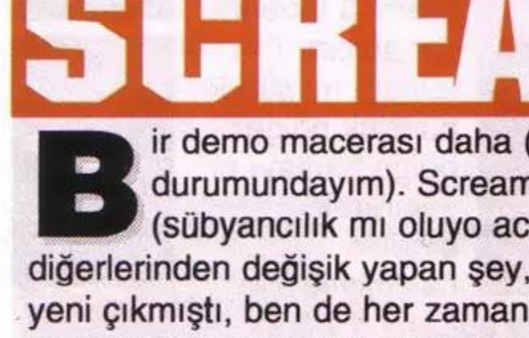
M.SCAPE

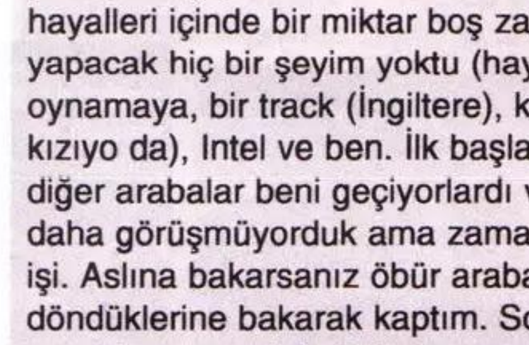
Tamam şımardığımı kabul ediyorum. Her ay dergide olacak (ya da olma ihtimali olan oyunlar) geliyo bana. Bi de demo CD'si, 30-40 tane oyun da orda. Haliyle insanda kaşarlanıyo. Eskiden mesela, böyle bilgisayarcının önünde kıvrılıp sabaha kadar oyun beklediğim günlerde (her dediğime de inanmamak lazım ha) çok daha saygılı, minnettar ve un-nankör (nasıl denir acep) yaklaşırdım oyunlara. Şimdi bin tanesi bir para. Böyle bir durumda bile MegaRace2, install - bi bak - resim çal - sil (ama uninstall bütün dosyalar silinemedi desin, sinir ol) çemberinden kurtardı beni. Emin de burdaydı (mannheim) o zamanlar (şimdi almıyorlar, yavaş yavaş psikopat olduğu icin). Beraber oynamıştık. Normalde bir yarış oyununun yaratamadığı kadar hırs/ istek/ ilgi yaratmıştı bizde. Hatta oturup uzun uzun yorum (geyik?) bile yapmıştık. Bunları geçen ayki Macbeth'de anlatmıştım size (galiba). Ben MegaRace2'yi bir kaç ay önce demo olarak oynamıştım (haber yaptığımız sayı) o zaman daha hırs olayı olmadığından çok fazla ilerlememiştim ama hoşuma gitmiş olacak ki, genelde yapmadığım bir şeyi yapıp 'olumlu' bir haber bile yapmıştım. Bi kere bu yeni grafik tekniği işi çok iyi. Tamam SVGA diil ama, yine de Pentium 100'de doğru dürüst çalışıyo (işte zaman geçiyo diyom inanmıyorsunuz, iki ay önce bu lafı söyliceğim aklıma bile gelmezdi) ve fonlar çok iyi. Hatta hayran olunacak derecede iyi. Oyunun zorluğu da cebren ve hileyle (bakınız Macbeth) öyle bir ayarlanmış ki, hiç bir pist öyle bir oturuşta geçilmiyo. Toplam 6 pist olduğunun farkındayım ve bu size azmış gibin gelebilir ama bizim gibi iki tane kaşarlanmış kazık kadar adamı (yani kaşarlanan kazık diil, adam, yanlış anlamayın, nasıl olur acaba kaşarlanmış kazık? Kazıklı Voyvoda Special?) bir hafta falan oyalayabildigine göre 2CD'nin parasına değeceği kanısındayım. Tabi başka insanlara zor/kolay kazanılan paralarını nasıl harcıyacaklarını, hangi oyunları alacaklarını söylemenin büyük sorumluluğu altında da ezilmekteyim. Cebrail abim, kötü bir niyetim yok, şu anda düşündüklerim neyse onu yansıtmaya çalışmaktayım, değiştirirsem, bunu aleyhimde görüştüğümüzde (bu aralar mümkünse ve sizce bir inşallah). 10 dakika sonra fikir kullanmazsın di mi çok doluyum, sonra (hatta sakıncası yoksa, çok sonra)

SCREAMER2

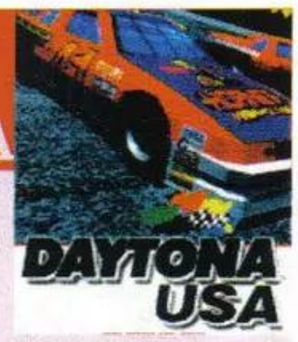
VIRGIN

Bir demo macerası daha (sıkılmadığınızı farzederken anlatmak durumundayım). Screamer2'yle de o daha demo aşamasındayken (sübyancılık mı oluyo acaba) tanışmıştık. Ama bu macerayı diğerlerinden değişik yapan şey, tanıştığımız zamanlarda o sayı (kaçsa artık) yeni çıkmıştı, ben de her zamanki gibi bir sonraki sayının asla gelmiyeceği hayalleri içinde bir miktar boş zamanımı nasıl harcıyacağımı düşünme durumundaydım. Kısacası yapacak hiç bir şeyim yoktu (hayatımı bir cümlede anlattım size). Ben de başladım bu oyunu oynamaya, bir track (İngiltere), kulaklık (motor sesine Mary Ann kızıyo da), Intel ve ben. İlk başlarda daha birinci viraja gelmeden diğer arabalar beni geçiyorlardı ve bütün yarış boyunca da bir daha görüşmüyorduk ama zamanla ben de kapmaya başladım işi. Aslına bakarsanız öbür arabaların ne yaptıklarına, nasıl döndüklerine bakarak kaptım. Sonra hırs oldu, yüzlerce kez oynadım aynı pisti. O kadar samimi olduk ki, hiç düşünmeden söyleyebilirim. Screamer2'yi şimdilik (yani NFS2 çıkana kadar) bu türün en iyisi yapan özellikler, biraz vahşi olması (ralli gibi), pistlerin falan eğlenceli olması (özellile Mısır ve ordaki çarşı pazar durumları) ve her halükarda (SVGA oynamamış olsam bile) iyi bir hızda çalışıyor olması. 2 player oynaması durumunda da çok çok daha zevkli olacağı kanısındayım ama bu teorimi deniyecek kimseleri bulamadım (emin dönmüştü o zamana kadar). Gözünüz kapalı alabileceğiniz (dikkatli olun ama) kaliteli bir yarış oyunu.



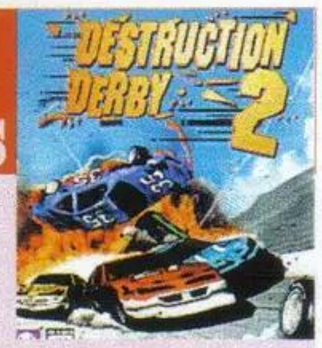


DAYTONA SEGA

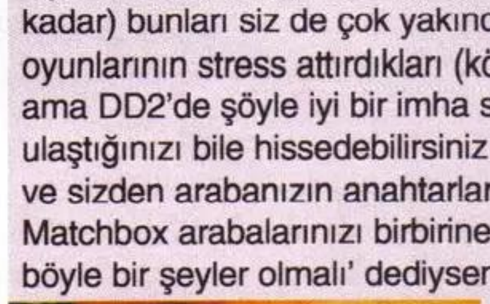


Ufak ufak Sega'ya gıcık olmaya başlamaktayım. Şimdi tamam, arcade makinarında üç level olması normal, daha fazla olsa jeton atacam, bitirecem diye clone'ları (güncel espri de yaparım) banka soymaya yollamak lazım. Ama insan 5-75 dolar arası bir para (abi ne karışık bu Türkiye oyun piyasası ya, en azından Almanya'da herkes aynı derecede sokuyor) verip oyunu aldığı zaman 3 tane kıytırık leveldan daha fazla bişeler bekliyor. Virtua Cop, Sega Rally falan ilk başlarda tesadüf sanmıştım (ben de safım ha), ama artık belli oldu, oyunları PC'ye çevirirken daha fazla bir şeyler eklemek için hiç bir çaba göstermicekler, makinada kaç level varsa, PC'de o kadar, beğenmeyen almasın ayağı. Bence ayıptır, günahtır. Bunun dışında (sanki artık alırmışsınız gibi) Daytona USA'ın de iyi yanları var aslında. Mesela abi, geçen action yarış oyunlarında yazmıştım, stress atma olayı, bunu iyi beceriyor. Hiç bir derdiniz yok, mesela Screamer2 becerene kadar bir çaba istiyor, Daytona'yı yüklediğiniz anda hemencik oynıyabilirsiniz. Bir de kalabalık bir oyun. Bu ayki diğer oyunların (DD2 hariç) aksine, pek yanlız değilsiniz, 40 tane falan rakibiniz var pistte. Pistte her an kapışacak, gıcıklık yapacak, makas atcak (eheheh, saplantı bende) birilerini bulabiliyorsunuz. Sistem gerekleri (requirements'ı tercüme ettim size, bana Redhouse diyebilirsiniz bundan sonra) bildiğiniz gibi, bilgisayarı aldırmak için ne kadar yalvardıysanız, oyun da o kadar hızlı çalışıyor. Ukelalık ediim, Sega firmasında kayda değer bir calışma (yeter ukelalık). Bu hayatta ve bundan sonraki hayatta almayın, aldırmayın kimselere, bundan çok daha iyi (ve daha çok pistli) oyunlar var piyasada.

D.DERBY2 PSYGNOSIS



Hani size ehliyet/oyun sorunumu anlatmıştım ya girişte (sağolun, hemen gidip ötmüşsünüz Psygnosis'e), valla Destruction Derby 2 oynadıktan sonra hiç sansım kalmadı galiba. Araba sürmek zevkli mi bilemiyorum ama, arabayı çarpıp darmadağan etmenin zevkli (hem de çooook) olduğunu artık öğrenmiş bulunuyorum. Derdiniz yarışmak falansa pas geçin bu oyunu, kaçıncı olmuşum kimin umrunda, ben ne kadar adam dağıttığıma bakıyorum bu oyunda. Tamam, sonuç olarak toplam 3 tane araba var, grafikler çok net diil (hızlı olsun diye mi böyle yapmışlar acep) ve kontroller de biraz garip (Schumi abim buna oversteer diyor (Damon salağı da 'benim suçum yok, kenarda duran lastik bariyer bana çarptı diyor)) ama yine de çok eğlenceli. Özellikle arena gibi bir yerde, yarışmayıp da, herkesin birbirine geçirdiği seçenek, dünyadaki savaş sorununa alternatif bir çözüm bile olabilir (aaaand in the number three BMW, from Geeermaaanny, Helmut Kooooohhl (lahana demek olduğunu da bilin)). Birincisinden beri bazı eklemeler de yapmışlar (aferin len Psygnosis). Mesela artık isterseniz (yerse manasında) SVGA olarak da oynayabiliyorsunuz. Genel grafikler de geliştirilmiş aslında. Arabalardaki detaylar arttırılmış, lens flare, haze (zor kelimeler bunlar) falan eklenmiş. Kazaların kalitesinde büyük bir artma var. Bitmek bilmez spinler (mesela 20 kere falan, Katayama gibin), ya da taklalar yaşamak mümkün. Sen nerden bu kadar iyi biliyorsun kazaları diyebilirsiniz, dediğim gibi, kontrol sistemi biraz garip, ilk başlarda (alışana kadar) bunları siz de çok yakından tanıyacaksınız, samimi olacaksınız.Yarış oyunlarının stress attırdıkları (kötü kelime) sık sık tekrarladığım bir iddiamdır, ama DD2'de şöyle iyi bir imha seansından sonra, stresi bırakın, nirvanaya ulaştığınızı bile hissedebilirsiniz (aklınızda bulunsun, bir gün ehliyetim olursa, ve sizden arabanızın anahtarlarını istersem, **VERMEYİN**). Küçükken Matchbox arabalarınızı birbirine carpıştırırken garip bir şeyler hissedip 'sex böyle bir şeyler olmalı' dediyseniz (Allah Allah, olamaz mı yani) bu oyun tam size göre. Sevdim bu oyunu, bu ayın en iyisi S2 olsa bile bunu da bir köşede bulundurmak da yarar var. Kimin ne zaman psikopat olacağı belli olmuyor.

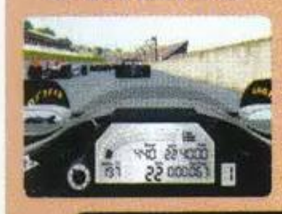


SEÇMECE HALL OF FAME

Biraz canınız sıkkın, hava yağmurlu, yapacak bişey yok, az biraz da paranız var cebinizde, haliyle oyun alacaksınız, orası kesin, ama hangi oyunu alacaksınız? İşte asıl mesele bu. Seçmece size her ay yeni bir oyun türünün elemanlarının detaylı karşılaştırmalarını sunmaya çalışıyor. Eski sayıları kaçırdıysanız, ya da genel olarak kararsızsanız, Hall of Fame'deki oyunları (en azından ilk iki sırayı) gönül rahatlığıyla alabilirsiniz...

Bu hizmet size 'hangi oyunu alim abi?' sorularından sıkılan Bilgisayarcılar Birliği ve bir kere daha 'simulasyon olarak ne tavsiye edersin?' sorusu cevaplarsa öleceğine inanan MAC tarafından sunulmaktadır.

07 YARIS(sim)
1) Indycar Racing
2) Nascar Racing
3) Formula1 GP
4) 4D Driving
5) Car&Driver



08 SIM(uzay)
1) Tie Fighter
2) X-Wing
3) Wing Com.
4) Epic
5) WC Academy

09 STR(menajerlik)
1) USM
2) Player Man2
3) Bundesliga M.
4) The Manager
5) C. Manager 2

10 STR(firma)
1) Railroad Tycoon
2) Pizza Tycoon
3) Zeppelin
4) Detroit

12 DOOM (eski)
1) Hexen
2) T. Rampage
3) Heretic
4) Doom2
5) Rise of theTriad

13 STR(sehir)
1) Caesar2
2) SimCity2000
3) Settlers
4) SimCity
5) A-Train

14 ADV
1) Full Throttle
2) The Dig
3) Gabriel Knight2
4) Simon2
5) Prisoner of Ice

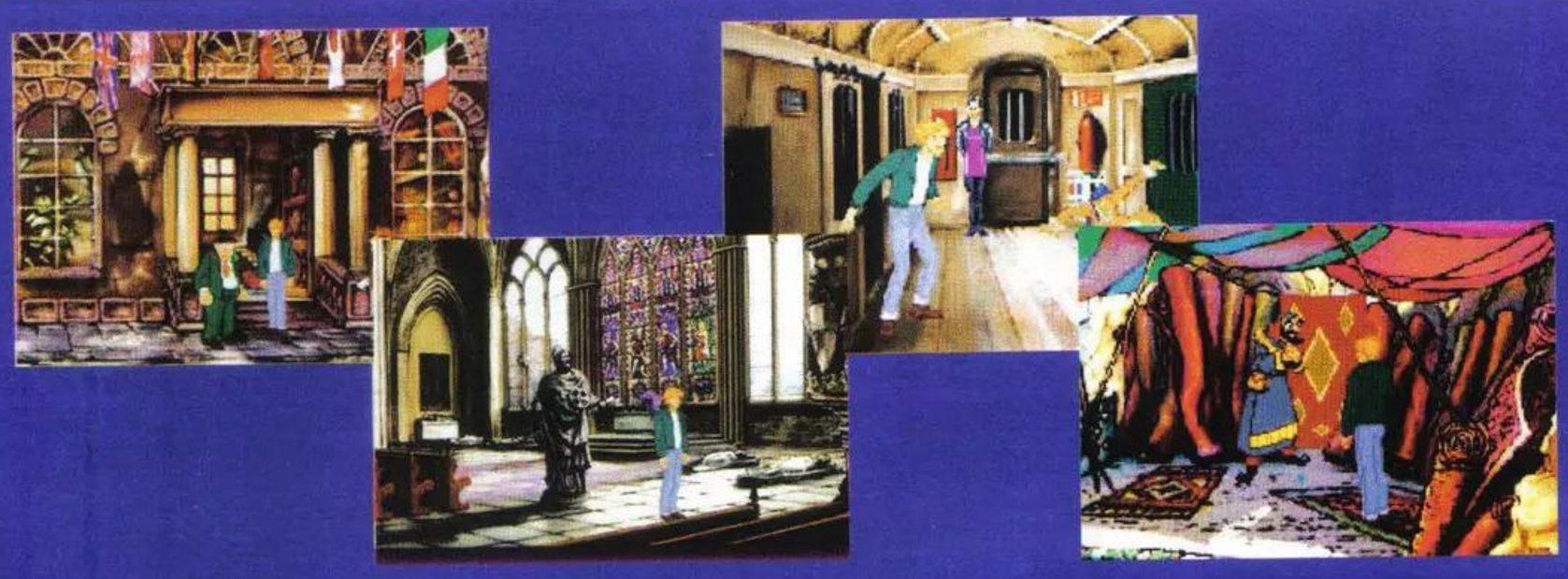
15 SIM(ucak)
1) Top Gun
2) US Navy Fighters
3) Falcon 3.0
4) C.A.P.

16 SHOOT
1) Raptor
2) Stardust
3) Destiny
4) Tyrian

17 STR(real time)
1) C&C
2) Warcraft
3) Dune2
4) Warcraft2

18 YARIS(arcade)
1) Need for Speed
2) Fatal Racing
3) Hi-Octane
4) Big Red Racing

19 STR(turn)
1) X-Com
2) Jagged Alliance
3) Ufo
4) Sabre Team



BRO
SW
Circle

Bu güzel oyunu açıklamaya başlamadan önce bir iki şeyden bahsetmek istiyorum. Öncelikle oyunu Win95 altında çalıştırmanızı tavsiye etmem çünkü benim makinemde çok yavaş çalışıyordu (ram 16 MB.). DOS altında çalıştırırsanız belirgin bir hızlanma oluyor. Oyun hiç beklemediğiniz bir anda çökebiliyor bu yüzden oyunu bol bol kaydetmeyi unutmayın. CD oyunu olmasına rağmen bende arada sırada "Abort, Retry, Ignore, Fail" hata mesajını verdi bu durumlarda bir iki defa "Retry" deneyin olmassa "Ignore" ile atlayabilirsiniz bu genelde ses dosyalarında oluyor. Ben benim makinamda bu hataların verildiği yerleri önceden size belirteceğim ve kaydetmenizi söyleyeceğim. Bunların dışında oyunun bir problemi yok (daha ne olsun ki).
Oyun fazla zor değil ve oldukça zevkli grafiklerinin ve müziğinin özenilerek yapılmış olmasıda diger bir güzel özelliği. Eğer "Adventure" oyunları ile ilgileniyorsanız kaçırılmaz bir parça. Sırada oyunun tam çözümü var fakat bu yazıya sadece takılınca bakarsanız oyundan çok daha fazla zevk alacağınız kesin.

KAFENİN ÇEVRESİ: Oyuna Paris'te bir kafenin dışında başlıyoruz kafede olan patlama biz dışarıda olduğumuz için bizi fazla etkilemiyor ve tabi bizde maceracı bir yapıya sahip olduğumuzdan patlamanın nedenini araştırmaya başlıyoruz.İlk önce lambanın dibinden gazeteyi alın daha sonra kafenin içine girin ölü adamın ceplerini karıştırın ve daha sonra kızın doğrulmasına yardım ederek onunla konuşun kız sizden bir içki isteyecek eğer ona içkiyi vermek isterseniz başparmağı yukarı olan eli istemiyorsanızda başparmağı aşşagıyı gösteren ele basın (bu o kadar önemli değil istediğinizi seçebilirsiniz). Ekranın en altındaki her nesneye basarak onların hakkında konuşun. Daha sonre dışarı çıkın ve yukarıya doğru gidin. Polisin biri size bir silah doğrultacak o polisle biraz konuşunca arkasından Komiser Rosso gelecek ve siz onunla beraber kafeye gideceksiniz. Kafede Rosso ile her konu hakında konuşun konuşma bitince Rosso size kartını verecek kartı aldıktan sonra dışarı çıkın ve dışarıda Engin Abla'nın fotograf çeken Fransız versionu ile konuşun. Kızın adı Nicole Collard'mış bayağı güzel bir kız ama Engin Abla daha güzel olduğuda bir gerçek. Kızla konuştuktan sonra Kapıda duran polisle (Moue) kız hakkında konuşun ve ondan kızın telefon numarasını alın daha sonra yukarıya doğru çıkın kazı yapan adamla konuştuktan sonra ona gazeteyi verin. Adam gazetenin üzerindeki yazıyı okuyuk at yarışı oynamaya gidince tentenin altındaki alet çantasından T-Demirini alın. Demiri aldıktan sonra aşşağıya inin ve sağa doğru ilerleyin arka sokaktaki kanalizasyon kapağınta T-Demirini kullanın ve açılan kapaktan aşşağıya inin yerden palyaço burunluğunu alın ileri doğru gidin yerden ceket parçasını ve kağıt mendili alın. Merdivenlerden yukarıya doğru çıkın Serkan'a benzeyen adama Rosso'dan aldığınız kartı gösterin adam sizi polis sanacak (S.S.) adamı her konuda sorgulayın ve ona aşşağıda bulduğunuz ceket parçasını gösterin. Konuşmanız bitince soldaki kapıdan sokağa geri dönün ve T-Demirini aldığınız yerin yanındaki telefon ile Nicole'u arayın. Nicole size adresini söyleyecek (Hemen sevinmeyin) sağ tarafa giderek haritaya geçin ve "Rue Jarry" yazan yere gidin.

NICOLE'UN APARTMANI: Apartmandan içeriye girin Nico'ya kanalizasyonda bulduğunuz ceket parçasını gösterin. Size katilin fotoğrafını verince ona reim hakkında sorular sorun. Nico'ya palyaço burnunu gösterince haritanıza yeni bir yer eklenecek. Bütün konuşmaları deneyince böyle iki ölüm daha olduğunu ve ölen adamın adının Plantard olduğunu ögreneceksiniz. Telefon resmine basarak telefonu alın ve Todryk'i arayın. Öne size birşey söylemek istemeyecek fakat fotoğraf hakkında konuştuğunuzda size yardım edecektir. Nico'nun apartmanından ayrılın ve sola giderek haritaya geçin ve "La Risse Du Mond" 'a gidin. Burası bir kostüm dükkanı.

KOSTÜM DÜKKANI: Katil kıyafetlerini bu dükkandan almış. Dükkan sahibi ile palyaço hakkında konuşun konuşma nesneleri bitince ona fotoğraf'ı ve burunluğu gösterin ve katilin adının "Khan" olduğunu ögrenin. Adam size Khan'ın birde peri kostümü aldığını söyleyecek. Mendilide adama gösterin ve adamın yanından ayrılın adam size oyuncak verecek bu el sıkışınca karşıdakine elektrik veren bir alet (El-Çarpıcı). Gitmeden önce dükkandaki gramofonu çalıştırırsanız ölüm marşını çalacaktır. Daha sonra Nico'nun yanına geri dönün.

NICOLE'UN APARTMANI: Palyaço ve Khan hakkında konuşun daha sonra telefonla Todryk'i arayın Khan'ın adını verince size "Hotel Ubu" diye bir yerden bahsedecek konuşmanız sona erdiğinde haritaya çıkın ve "Hotel Ubu" ya gidin.

HOTEL UBU: Doğrudan içeri girin dışarıdaki adamlar ile konuşmanıza gerek yok . İçeride resepsiyonist ile konuşun palyaço Khan va Plantard hakkında sorular sorun, resmi gösterin. Konuşma bitince duvarda duran anahtarları almaya çalışın (Ama alamayacaksınız). Gazete okuyan adam ile konuşun Plantard ve palyaço hakkında sorular sorun. Khanın remini gösterin ve onun hakkında sorular sorun. Konuşmanız bitince piyano çalan kadın ile konuşun Khan hakkında ve kendisi hakkında sorular sorun (Kendi resmi 3-4 kez karşınıza çıkarak sabrederek tekrar sorun). Kadına Khan'ın resmini gösterin. Kadın size adamın gerçek adının "Moerlin" olduğunu söyleyecek Khan hakkında tekrar sorular sorun ve elyazmasını otel güvenliğine koyduğunu ögrenin daha sonra anahtrın üstüne basın. Kadınla beraber resepsiyoist'in yanına gidin ve adam içeriye gidince anahtarları alın yukarıya çıkın ve en sağdaki odaya anahtar ile girin içeride önemli hiçbirşey yok doğrudan cama gidin onu açın ve dışarı çıkın pervazlarda yürüyün ve Khan'ın odasına girin yatağı araştırın birşey bulamıyacaksınız. Yatağın yanındaki çantaya bakın onun içide boş çıkınca odadan çıkın ama tam çıkarken Moerlin geldiginden gardrobun içine gireceksiniz. Moerlin dışarıya çıkınca pantalonunu karıştırın onun "I.D." kartını ve kibrit kutusunu alın. Dışarıya çıkın ve piyano çalan kadına Moerlin'in kartını gösterin kadınla beraber resepsiyoninst'in yanına gelin ve Moerlin'in otel korumasına kuyduğu elyazmasını alın eğer dogrudan dışarı çıkarsanız dışarıdai adamlar sizin östünüzü ararlar ve elyazmasını alıp sizi öldürürler bunun olmaması için yukarı çıkın ve anahtar ile odaya girin cama çıkın ve elyazmalarını aşşağıya atın daha sonra otelden çıkın ve soldakı arasokağa girin buradan doğrudan Nico'nu apartmanına gideceksiniz.

NICOLE'UN APARTMANI: Elyazmasını inceleyerek "Templars" hakkındaki hikayeyi ögrenin. Nicol'e kibrit kutusunu gösterin çanta ve elyazması hakkında soru sorun. Nicole size Andre Lobinau adındaki bir arkadışını tavsiye edecek böylece haritanıza müzeyide eklediniz.

Dört figür hakkındada sorular sorun daha sonra apartmandan ayrılın ve müzeye gidin.

CRUNE MÜZESİ: Koruma ile konuşun Lobinau'nun orada olmadığını ögrenin. Elyazması ve "Templar" hakkında soru sorun. Çevredeki her incelenecek tarihi esere bakın ve koruma ile eser hakkında konuşun. En son cam bölmedeki "Tripod" 'u inceleyin ve koruma ile konuşup dışarıya çıkın. Nico'nun apartmanına geri dönün.

NICOLE'UN APARTMANI: Nicole size Lobinau ve İrlanda hakkında bilgi verecek. Tüm konuşmaları yaptıktan sonra haritaya dönün ve "Airport" 'u seçerek İrlanda'ya gidin.

İRLANDA: Barın dışındaki çocukla konuşun ve kendinizi turist yada polis şefi olarak tanıtabilirsiniz. Palyaço, Peagram, şato ve hayalet hakkında sorular sorun. Daha sonra bara girin ve gözlük takan adamla konuşun içki, kazı alanı, Peagram ve şato hakkında sorular sorun. Pırlanta hakkındada soru sorun ve fotoğraf'ı gösterin. Konuşma bitince yaşlı adam ile konuşun içki, şato, Peagram ve hayalet hakında sorular sorun ve zamanınını bekleyerek adamın çıkardığı teli alın. Daha sonra bara yaslanan adamın yanına gidin ve kolunu kaldırınca barın üzerindeki yeşil havluyu alın. Sol köşedeki şişman adam ile konuşun (Mr. O'Brein). Ona şato, Peagram, kazı alanı, pırlanta, içki ve Sean Fitzerald (Gözlüklü adam) hakkında sorular sorun. Sonra tekrar Sean'le tüm konuları konuşup dışarıya çıkın. Çocukla tekrar tüm konuları konuşarak içeri girin ve tekrar Sean ile konuşun Sean dışarı kaçınca bir araba sesi duyacaksınız biraz sonra çocuk içeri girip bir kaza olduğunu söyleyecek kimse ona inanmıyacak ama siz ona inanarak dışarı çıkın ve onunla konuşarak kaza hakkında bilgi alın (Burada çok güzel bir demo var). Çocuk arabanın Sean'e çarptığını ve arabanın içinden çıkan bir PERİNİN (Sanki bunu daha önce duymuştuk) Sean'i arabaya alıp kaçırdığını söyleyecek. Konuşma bitince duvarda kırılan kapağa gidin ve oraya bir göz atıp bira pompasını kapatın. Daha sonra içeriye girerek barmenden bira isteyin barmen size pompanın bozulduğunu ve onarılması için iyi bir elektronikçiye ihtiyacı olduğunu söyleyince ona Moerlin'in kartını gösterin ve adam kapının yanına gidince kabloyu prizde kullanarak bardak yıkayıcısını tamir edin ve adamın çekildiği kapıdan aşşağıya inin duvardaki kolu indirin ve dışarıya çıkarak ızgarayı kaldırın daha sonra yine aşşağıya inin ve pırlanta ile feneri alın. Daha sonra dışarıya çıkarak sağ taraftaki toprak yoldan şatoya gidin samanlıkta oturan adam ile elindeki kitap ve Sean hakkında konuşun adam size onun amcası olduğunu söyliyecek ve siz konuşmaya devam edin ve kalkıp gitmesini sağlayın daha sonra samanlara tırmanarak yukarı çıkın duvardaki yarığa T-Demirini sokun ve yukarıya çıkın. Aşşağıdaki keçi cok inatçı ve sizi ne sağa ne sola bırakmıyor. Ondan kurtulmak için önce yerin altına inen merdivene gidin size kafa atınca hemen karşı taraftaki sabanı kullanın ve keçi oraya takılınca aşşağıya inin. Masanın üzerinden alçı alın ve yerde duran heykeli almaya çalışın heykel ağır olduğundan yere düşecek heykeli tekrar almaya çalışınca onu kaldıracaksınız ve yerde onun arkasındaki çubukların izi çıkacak bu ize alçıyı dökün ve bara geri dönerek aşşağıdaki odaya inin. Musluğu acçın ve havluyu suyun üzerinde kullanarak ıslatın. Tekrar geri dönerek yerdeki alçının üzerine havluyu sıkarak suyu boşaltın. Yerden alçıyı alarak kapının solundaki deliklere yerleştirin. Açılan kapıdan içeriye girin. Demoyu izledikten sonra Nico'nun apartmanına gideceksiniz. Oradan ayrılın ve müzeye gidin.

CRUNE MÜZESİ: Andre ile Montfaucon, Peagram, "Templars" ve Nicole hakkında konuşup buradan ayrılarak polis istasyonuna gidin.

POLİS KARAKOLU: Moue ile her konuda konuştuktan sonra Rosso'nun resmi ile Rosso'yu çağırın. Rosso ile konuştuktan sonra karakoldan ayrılarak hastaneye gidin (Moue ile konuşurken hastane haritanıza eklenecek).

HASTANE: İçeri girin ve recepsiyoniste Marquet'i (sargılı adam) sorun onun sorusuna hayırla cevap verin. Kadına Moerlin'in "I.D." kartını gösterin ve palyaço, gangsters ve hemşireyi sorun. Soldaki koridora girin yerleri silen adamla konuşun. Soldaki prizden fişi çekin ve adam ona bakmaya gelince kırmızı kapıyı açıp doktor önlüğü giyin. Solda en gerideki kapıdan girin hemşirenin gösterdiği hasta ile konuşun ve sağdaki Marque'in odasına gitmeye çalışın ama son yataktaki hasta siz ne kadar gitmek isterseniz isteyin sizi tansiyonunu yeterli derecede ölçmediğinizi söyleyerek sizi bırakmıyacaktır ondan kurtulmak için hastane'nin girişine geri dönün ve yaşlı doktorla konuşun o sizide dokto sanacaktır (S.S) sizden yeğenine bir-iki tena şey ögretmenizi isteyecektir. Sizde onun yeğeni ile hasta odasına geri dönün ve genç doktora tansiyon aletini verin size kıllık yapan hastayı gösterin daha sonra sağa doğru giderek Marquet'in odasına girin. Demoyu izleyin.

NICOLE'UN APARTMANI: Nicole ile "Templars", Marquet ve Hashashashin hakkında konuşun ve Andre'nin yanına gidin.

CRUNE MÜZESİ: Andre'ye "Lui de Bele", The Hashashashin ve "Templars". Konuşma bitince soldaki pencerenin mekanizmasını koruma bakmazken kullanın ve koruma pencereyi kapatmaya gelirken sizde firavun'un tabutunun içine girin müze bu sırada kapanacak ve siz içeride kalacaksınız. Gece yarısı kapağı açıp çıktığınızda gangsterleri sizin almak istediğiniz "Tripod" 'u çalmaya çalışırken göreceksiniz sağ taraftaki totem'I gangsterlrin üzerine itin bu arada totemin üzerindeki balık kafanıza düşerek sizi bayıltacak ama Nicole sizi ve "Tripod" 'u bırakmak istemediğinden yardımınıza yetişecek ve sizi gangsterlerin ellerinden kurtaracak. Nicole'un apartmanında gözlerini açacaksınız. Nicole'un apartmanından hemen çıkarak müzeye gidin ve Andre ile elyazması hakkında elyazması nesnesi kaybolana kadar konuşun. Dışarı çıkın ve haritaya geçin "Airport" 'a ordanda "Villa de Vasconcellos" 'a gidin.

VİLLA de VASCONCELLOS: Bahçivan ile konuşun sizi kontes ile görüştürmeyeceğini söyleyecektir onunla konuşmanız bittikten sonra sola gidin ve hortumunu tansiyon ölçme aleti ile tıkayın. Bahçivan içeriye girince sizde içeri girin ve sağ taraftaki demir kapıya gidin köpekler havlıyacaktır sizde hemen şövalye kıyafetinin arkasına saklanın adam kpeklerin yanına gidince merdivenlerden yukarıya çıkın. Kontes ile "Templars" ve satranç hakkında konuşun.Buradan evin şövalye ölülerinin bulunduğu yere geçeceksiniz soldaki sunak taşını inceleyin oradaki İncili kaldırdığınızda altında bir satranç tahtası göreceksiniz. Kontes ile "Templars" hakkında ve satranç hakkında konuşun. Kontes bahçıvandan satranç taşlarını getirmesini isteyecek bahçıvan onları getirdiğinde satranç taşlarını yerleştiriyor ve bir satranç problemi çözmeye çalışıyorsunuz."5x5" 'lik alanın ortasındaki yerdeki beyaz taşları oynatarak kırmızıyı Şah-Mat pozisyonuna getirmeye çalışıyorsunuz.en yukarıdaki Beyaz-Atı ortadaki Beyaz-Şahı ve en alttakide Beyaz-Piyonu'dur. Şahı iki kırmızı atın ortasına piyonu en üst kareye ve atıda 3. kareye koyunca kırmızı mat yapıyorsunuz ve duvarda bir kapak açılıyor ve oradan Kupa'yı alıyorsunuz. Buradan Nico'nun apartmanına gidiyorsunuz ve hemen dışarıya çıkarak "Montfaçon" 'a gidiyorsunuz.

MONTFAÇON: Toplarla oynayan palyaço ile kendi hakkında konuşun size toplarını verecek ama siz onun gibin oynayamadığınızdan topları yere düşüreceksiniz. Polisle konuşun palyaço ve palyaço burunluğunu sorun konuşmanız bitince palyaço ile bir daha konuşun topları tekrar alın ama bu sefer dökünce palyaço size kızıp gidiyor ve bir topuda size bırakıyor. T-Demiri ile kanalizasyon kapağını kaldırın ve aşşağıya inin. Sağdaki üç duvarıda inceleyin

sonra en sağdakini T-Demiri ile bir daha inceleyin duvar kırılınca bota gidip mekanizmayı çevirin zinciri yerden alın ve duvara takın mekanizmayı tekrar çevirin ve yıkılan duvardan içeriye girin. Merdivenlerden giderseniz ölürsünüz onun için duvardaki çatlaktan aşşağıya bakın. Konuşanlar gidince aşşağıya inin ve daireyi inceleyin sonra ortasındaki taşı inceleyin ve "Tripod" 'u taşın üzerinde kullanın pırlantayıda "Tripod" 'un üzerinde kulanın ve yerdeki yazıyı okuyun "MARIB"

MARIB: Soldaki çocuk ile konuşun standı, "Templars", kendisi ve şövalyeler hakkında sorular sorun konuşma bitince ona kırmızı topu 3-4 defa gösterin. Çevrede dolaşan turist ile konuşun kendisi, karısı, boğa, aynalı kadın, "Templars", kristal toplu şövalye ve en son çocuk (Nejo) hakkında konuşun. Şimdi karısı ile konuşun kendisi, şiirleri, kocası, "Templars", Nejo ve Ortaçağ hakkında sorular sorun. Ekranın sağına doğru gidin ve en sağdaki kapıdan girin içeride bir adam halı satıyor ve ortadaki halıya dikkat ederseniz kibrit kutusu ile aynı deseni taşıdığını göreceksiniz. Kibrit kutusunu adama verin ve adamın açtığı yoldan "Alamut Club" 'e çıkın. Yukarıda bir taxi sürücüsü ile karşılacaksınız buadamın adı Ultar. Ultan ile bar sahibi, Nejo, "Templars" ve dışarıdaki turistler hakkında konuşun. Sağdaki kapıdan girmeyi deneyin kapı kitli üzerindeki yazıyı okuyun Ultar ile tekrar konuşun ona Khan'ın fotoğraf'ını gösterin ve Boğa Kafası Tepesini (Alttaki sarı renkli resim) sorun ve sorusuna evet diye cevap verin. Kapıdaki notu sorun Ultar size tuvaletin fırçasının çalındığı için kapının kilitli olduğunu söyliyecek. Dışarıya çıkın ve kabap standını sadece araştırın orada bir tuvalet fırçası göreceksiniz. Neja'nın yanına gidin ve turistler, Ultar, kebap satan adam ve top hakkında sorular sorun. Kebap satan adamın yanına gidin ve Nejo'nun size söylediği lafı söyleyin adamdan kaçınca yine Nejo'nun yanına dönün ve fırçayı alın. Alamut Club'e gidin ve fırçayı bar sahibine verin oda size tuvaletin anahtarlarını verecek. Tuvalete girin sifon'un zincirini alın daha sonra anahtar ile duvardaki havlu kutusunu açıp havluları alın ve Nejo'nun yanına dönün. Nejo topla oynarken kediye dokunun onden sonrada masanın üzerindeki zile basın. Yere düşen heykeli alın ve elinizdeki mendile silin (önce mendili seçin sonrada heykeli) heykel eski gibi görünmeye başladı onu Pearl'e gösterin daha sonrada kocasına 50$'a satın Alamut Club'e geri dönün

ve Ultarla Boğa Kafası Tepesi hakkında konuşun sorunsuna evetle cevaplayın. Ultarla beraber dışarı çıkın ve taksiden başka her şeye beneyen taksi'nin yanına gidin Ultar'la konuşurkan Ultar size taksisinin tamire ihtiyacı olduğunu söylüyor ona tuvaletten çaldığımız havluyu verin ve yola koyulun.

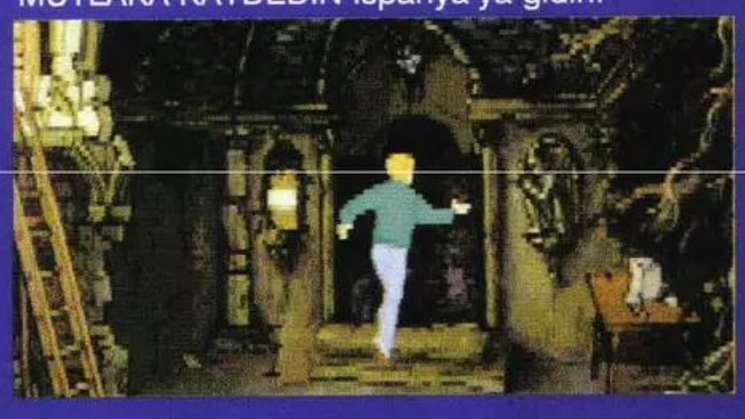
BOĞA KAFASI TEPESİ: Ağacın dalını kopartın ve onu havlu ile birleştirerek sagdaki deliğin üzerinde kullanın ona tutunarak aşşağıya inin ve solda yerdeki deliğe iki defa elinizi sokun magaraya girin ve içeride oyunu MUTLAKA KAYDEDİN kapı kapandıtan sonra yerdeki ölünün ceplerine bakın ve lens'I alın ölünün sağındakı heykele bakın daha sonra soldaki İngiltere haritasına bakın bu sırada kapının açıldığını duyacaksınız ve dostunuz Ultar geldi sanıp (S.S.) Ultar içeri girme diye bağıracaksınız ama Khan gelmişti ve dışarıya çıkmanız ona bağlıydı. Dışarı çıkınca Khan'ın ilk sorusuna doğru ikinciye yalan yanıt verin köpek adama değil kendi resminize basın (köpek adamda Khan sizi öldürür)ve Khanla el sıkışın ama sıkışırken kostümcüden aldığınız El-Çarpıcıyı kullanın Khan yere düşünce doğrudan aşşağıya atlayı ve doğruca Nico'nun apartmanına.

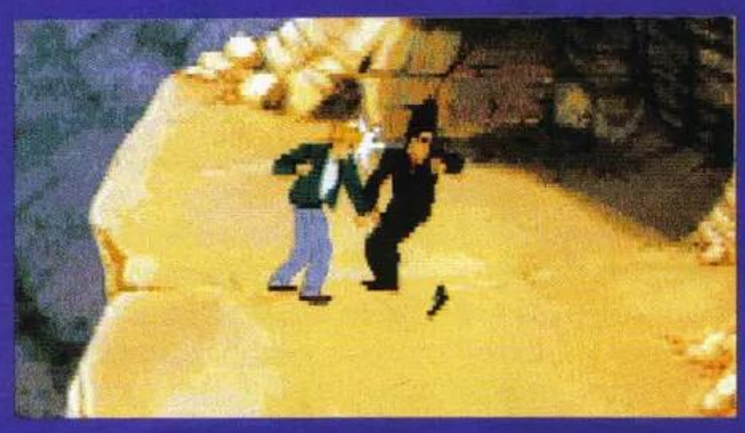
NICOLE'UN APARTMANI: Nico'ya lensleri gösterin ve Montfauçon'a gidin

MONTFAÇON: Kiliseye girin içerideki rahiple kendi, "Templars" ve renkli pencereler hakkında konuşun. Ona kupayı gösterin ve sorusuna evetle cevaplayıp kupayı ona temizlemesi için verin. Heykeli inceleyin ve elindeki kağıttan pencereye bakın daha sonra birde lens'i kullanarak bakın görüntü değişecek. Rahiple tekrar konuşun renkli pencereleri tekrar sorun. Daha sonra Don Carlos'un mozalesini bulmalısınız bunun için sol yukarıda yatan sövalyeyi inceleyin. Andre'nin yanına gidin

CRUNE MÜZESİ: Magaranın duvarında gördüğünüz latince yazıyı Andre'ye okuyun. Baphomet hakkında soru sorun Andre size Baphomet'I nerede bulabileceğinizi söyliyecek. Haritaya dönün ve "Site de Baphomet" 'e gidin.

SITE de BAPHOMET: Sigara içen adamla kendisi, "Templars" ve kazı alanı hakkında konuşun. Sağdaki kapıdan aşşağıya inin ve koruma ile kendisi ve "Templars" hakkında konuşun. Sağdaki kapıdan girmaye çalışın giremeyince koruma ile tekrar konuşup anahtarları isteyin. Tuvalete girin sabunu alın. Anahtarları sabunun üzerinde kullanın ve kalıbını çıkartın sonra alçıdan sabunun üstüne dökün ve suyu açın anahtarı alınca dışarı çıkın adama anahtarlarını verin ve yukarı çıkın ve sigara içen adamla konuşun daha sonra aşşağıya inin radyetör'ün üzerindeki termostata bakın ve koruma ile termostat hakkında konuşun sonra termostat'ı kapatın ve Nico'ya telefon edin. Nico'yla konuştuktan sonra yukarı çıkıp sigara içen adama telefonda bir kızın onu çağırdığını söyleyin adam aşşağıya inince anahtarı boya kutusuna daldırın tekrar aşşagıya inin korumadan anahtarları alıp tuvalate girin ve sizin sahte anahtarınızla gerçeğini değiştirin. Dışarı çıkın korumaya anahtarlarını verin alinde eldiven olduğundan anahtarın alçıdan olduğunu anlamıyacak siz Nico'ya bir daha telefon edin burada koruma ile beraber dışarı çıkıyorsunuz ve iki adam konuşurkan anahtarla soldaki kapıdan giriyorsunuz. Kupayı yerdeki dairenin ortasında kullanınca yansımalardan bazı resimler çıkıyor. Buradanda Nico'nun apartmanına gidiyoruz burdan çıkın ve MUTLAKA KAYDEDİN İspanya'ya gidin.





VİLLA de VASCONCELLOS: Bu sefer bahçıvan daha insancıl davranıyor ve biz kontesin yanına rahatça gidebiliyoruz. Kontesin yanına gidince kendisi ve kadeh hakkında sorular sorun buradan çıkıp şövalyelerin yattığı odaya gidin ve oradan İnçil'i alın. Sopayı elinize alın ve onunla pencereyi kapatın sonra yine onunla elinizdeki mendili birleştirin daha sonra soldaki mum ile onu yakın ve o alevlede tavandaki mumu yakın. Tavandaki mumdan bir anahtar düşüyor onu aldıktan sonra kontesin yanına dönün ve onunla konuşun İncili ona verin ve onunla konuşun konuşma bitnce mumdan çıkan anahtarı gösterin. Merdivenlerin solundaki odadan aynayı alın ve bahçıvanla konuşmaya gidin. Onunla kuyu hakkında konuşun ve kuyuyu nasıl bulacağınızı sorun size kuyuyu bulmak için "Y" şeklinde bir fındık dalı bulmanız gerektiğini ama fındık ağacında hiç öyle dal olmadığını söylüyor. Sol tarafa gidin ağacı inceleyin dalı alın ve Lopez'e gösterin. Uzuuun bir aramadan sonra kuyuyu bulacaksınız aşşağıya inin eger sağdaki aslan kafasına iki kez dokunursanız ölürsünüz. Tekrar yukarı çıkın Bahçıvanla konuşun ve yine aşşağıya inin aynayı duvarda kullanın ve şimdi anahtar ile aslanlı kapıyı açın içeri girin. İçeride ikik çocuğun kemikleri ve bir satrnç taşı ile karşılaşacaksınız. Nico'nun apartmanına geri döneceksiniz.

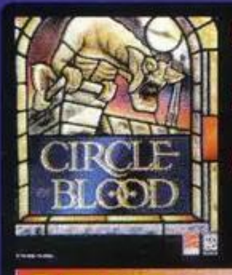
NICOLE'UN APARTMANI: Siz geldiğinizde Andre'de orada olacak. Kısa bir konuşmanın ardından arkadaşlarınızı İngilterede Bannockburn'a davet ediyorsunuz Nico geliyor fakat Andre gelemiyor. Nico ile trene atlayıp yola koyuluyorsunuz.

TRENİN İÇİ (VE DIŞI) : Tren'de Nico ile konuşun karşıdaki yaşlı kadınla konuşmak size bir yarar sağlamayacak kompartımandan çıkmaya çalışın ama biletçi gelince yerinize oturacaksınız o gidince dışarı çıkın ve sola doğru gidin gangster'i görünce geri kompartımanınıza dönün ve Nico'nun kaçırlıdığını anlayı dışarı çıkın ve yandaki kompartımana girin ve adamla konuşun konuşma bitince pencereyi açın ve trenin üzerine çıkın OYUNU KAYDEDİN sola giderseniz ölürsünüz. Sağa gidin ve diğer vagon'a geçince aşşağıya inin demoyu izleyin ve sıra size gelince yukarınızdaki imdat kolunu çekin tren durunca Khan ile konuşun ve sol taraftan inin Nico'yu otomatik olarak kurtaracaksınız. Yürüdükten sonra kiliseye girin yerdeki cöplri karıştırın bir pipo, bir kalem-

kapağı, bir bozuk para ve bir dişli bulacaksınız yandaki makinaya gelin önce tam kolunun özerine tıklayın sonra biraz yanında bir dişli daha var onuda alın ve dişlileri kapının yanındakı canavar heykelinde kullanın daha sonra koluda kullanın ve içeriye girin sağdaki kapıdan girin ve demoyu izleyin dışarı çıkınca duvardan ateşi alın ve yere atın daha sonra Nico ateşe patlayıcılrı atacak dışarı kaçacaksınız ve mutlu son!

Bu, geceni 05:11'inde biten ve 7 saat süren yazımı okuyan herkese sonsuz teşekkürler.

☒Tanaydın "SLAUGHTER" ve
Tarık "KNIGHT" ŞİRİN



FİRMA: VIRGIN
TÜR: ADVENTUR
SİSTEM: PENTIUM 75, 8 MB RAM, 2 CD 25MB HARDISK
GENEL: %89

BROS COMPUTER

PC'DE 1 NUMARA

• TOPTAN VE PARAKENDE CD • DISKET OYUNLARI

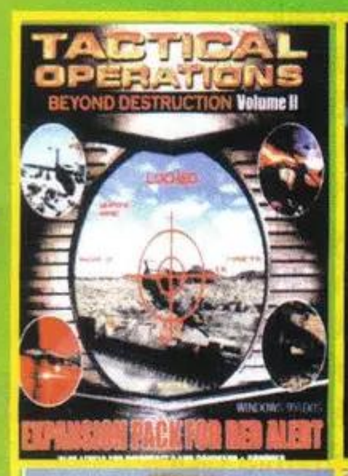
TÜRKİYE'NİN HER İLİNE KARGO İLE 1 GÜNDE ULAŞTIRILIR.

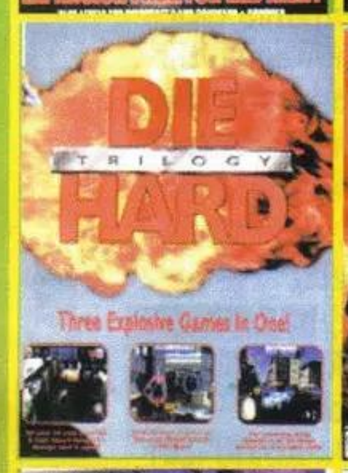
MK3, FIFA, NBA, SF2TURBO VE DIGER OYUNLARI RAHAT OYNAMAK ÇİN 4-6-8 BUTONLU ANALOG, DIGITAL SAITEK JOYSTICK VE JOYPADLAR

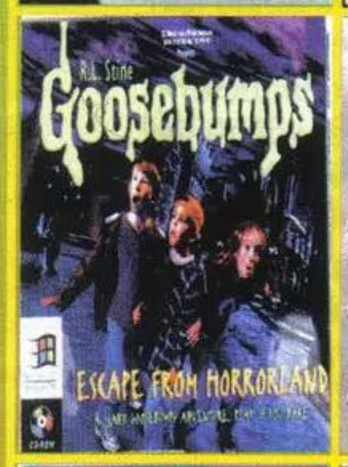
GÜNDOĞUMU CAD. DEMİRÖZ IPHANI 8/1
TEL:0216 391 54 03
FAX:0216 391 54 04 ÜSKÜDAR - İSTANBUL

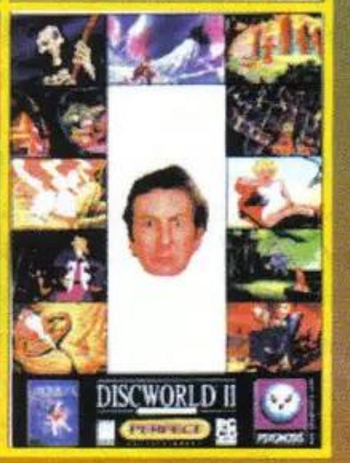
*SONY PLAYSTATION
*SEGA SATURN-3DO

FAX-MODEM INTERNET UPGRADE SCANNER TAMIR CD ROM



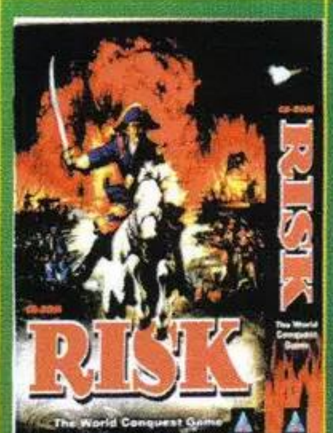


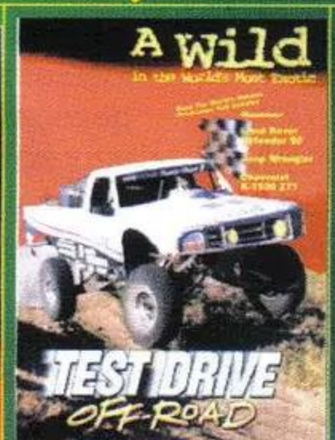


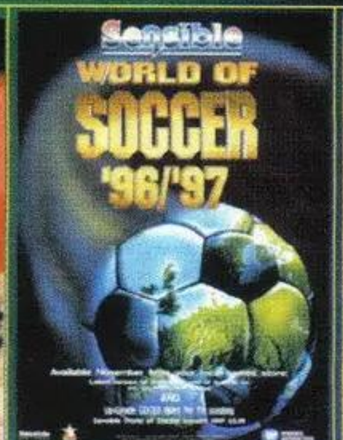


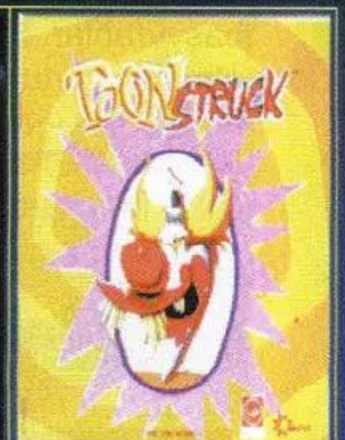
YENİ GELEN CD OYUNLARI

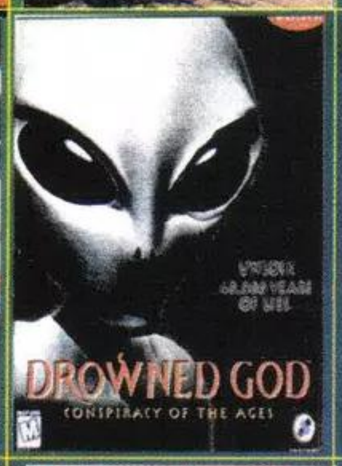
DRAGON LORE 2
T-MEK
DISCWORLD 2
RED ALERT DATA CD
GHOST BUMPS
DIE HARD TRILOGY
FLYING CORPS
SPIDERMAN 2
SEGA RALLY CHAMP
SCORCHER
BANZAI BUG
DEUS
PANZER DRAGON
EMPERIOR OF FAD.SUNS
DAWN IN THE DUMPS
MAD TV 2
CREATURES
QUAKE DARK HOUR
DUKE NUKEM ATOMIC
INTERSTATE 76
IN TO THE SHADOW
NIGHT WARRIOR
SHADOW WARRIOR
MOTO X RACERS
TOM CLANCY S.S.N
CRICKET 97
M.A.X
IRON MAN XO
NBA HANGTIME
POWER SLAVE
RAVAGE TCX
SYNEGIST
ZPU
MUTANT PENGUINS
PERFECT GRAND PRIX
CAVEWARS
CHITY CHITY BANG BANGS
ECCO THE DOLPHIN
REX BLADE
SCREET GROUND
SPACE STATION ALFA
YOU DONT KNOW JACK 2
JUMANJI

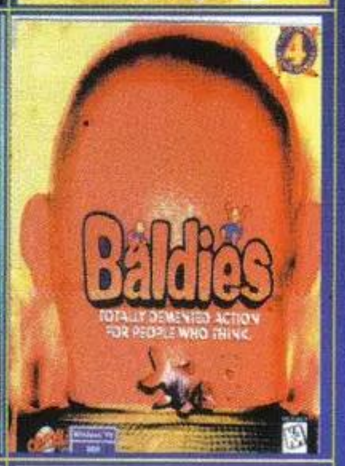


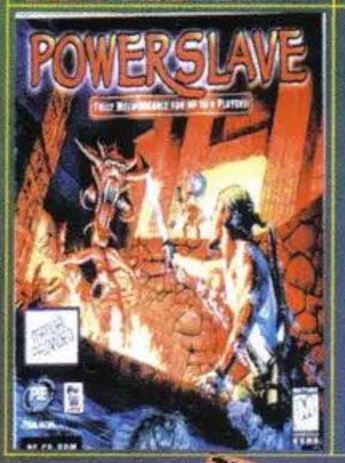


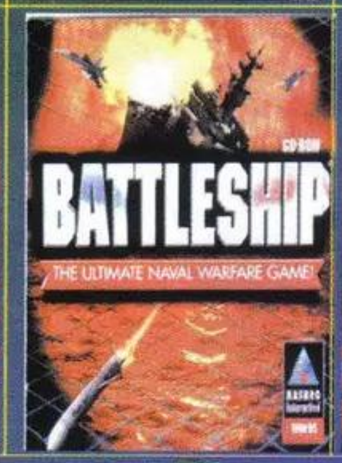


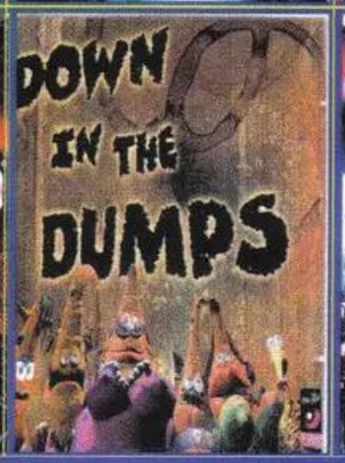


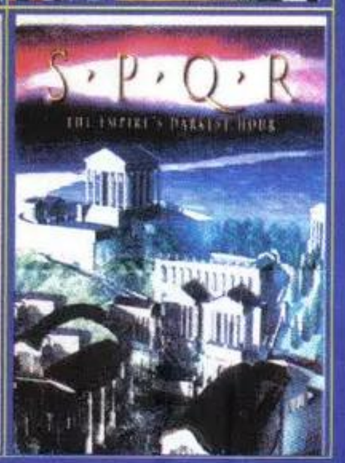


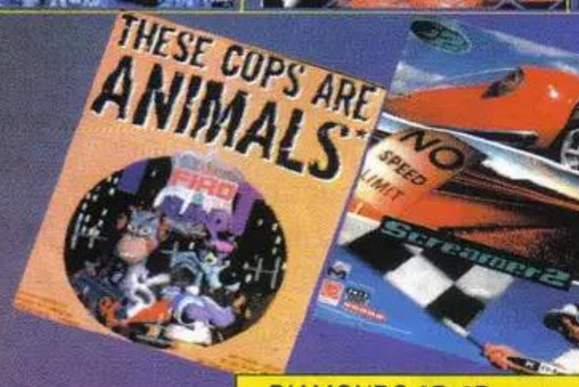












7TH LEGION
CONQUEST EARTH
COMANCHE 3
JEDI KNIGHT
ECSTATICA 2
HEART OF DARKNES
LANDS OF LORE 2
LITTLE BIG ADVENTURE 2
SENSIBLE WOS 97
MONKEY ISLAND 3
ULTIMATE MORTAL KOMBAT
STAR CRAFT
NEED FOR SPEED 2
ULTIMA 9
VIRTUA FIGHTER 2
X-COM 3 APOCALYPSE
INDEPENDENCE DAY
LOST VIKING 2
TEST DRIVE OFF ROAD
WRECKING CREW

ARAYINIZ
MART AYI İÇİNDE GELECEK CD'LER

EN YENI MPEG CD'LER

CJ-35:750.000 TL
CJ-37:1.500.000 TL
CJ-38:1.950.000 TL
CJ-39:3.900.000 TL
CJ-40:2.000.000 TL

DIAMONDS 3D-6D	BUST HILLARY 3D-5
RED ALERT NEW LEVELS-9	ALADDIN95-2
WORMS UNITED-8	KRAZY IVAN-4
LIONKING 95-3	MAD TV 2-20
SPADEX DELUX-3	KILLING TIME-28
SENSIBLE WOS97-13	STAR GENERAL-19
BALDIES-12	M.A.X FULL-27
WAR DIARY-10	TOUCHDOWN-7
ROBOTRON X-6	LARRY 7-44
CITY HUNTER-5	THE SKULL THE VOID-8
HUNT MASTERS-10	AMERICAN DREAM-25
TLEIGHT-12	PRIMORTALS-40
BATTLE MAGE-31	HARPOON CLASSIC97-41
KART RACE-2	HOLIDAY ISLAND-36
CYBORG-2	POWER RANGERS-48
IN TO THE VOID-33	BATTLE SHIP-45
CHAIN REACTION-2	PANZER DRAGON-18
CITY OF LOST CHILDREN-35	TOURING CAR CHAMP-43
SEGA RALLY CHAMPION-8	DISCWORLD 2-25
DESTROY SUPERMAN-9	TMEK-33
CRICKET97-9	DEATH RALLY FULL-9
ALIEN RAMPAGE-8	ZPC-43
CRAZY DRAKE-20	NBA JAM EXTREME-10
TEMPEST2000-5	BRUTAL-3
INT.PRO RUGBY-12	NBA LIVE 97-54
INCRIDIBLE HULK-10	REX BLADE2-7
COUNTDOWN-2	SCORCHER 8
NBA HANGTIME-34	SHADOW OF THE EMPIRE-28
3 NATIONAL HEROES-13	METAL MARINES 2-21
LIGHT OUT 3D-24	INT MOTOCROS-3
BIRTHRIGHT-15	
ZONG-3	
LAS VEGAS CASINO-3	
CYBERDOME-8	
LEGEND OF EDEN 2-39	
POWER F1-16	
TUNNEL B1-3	

YENİ DİSKET OYUNLARI

*CD YE KAYIT DİSKET BAĞI 10.000 TL.
*BOŞ CD 1.000.000 TL.
*1 CD 450 DİSKET ALIR.

20.000 OYUNLUK ARSIV

1-Bizden liste isteyin,GÖNDERELİM.
2-İSTEDİĞİNİZ OYUNLARI SEÇİN.
3-BİZE BİLDİRİN.
4-CD YE ÇEKIP SİZE GÖNDERELİM.

Bir iki aydır GameShow'daki oyun açıklamalarının içeriği ve düzeyi konusundaki konuşmalardan dolayı dergimizi alan insanların bir oyun açıklamasında neler bulmak isteyecekleri düşündüğümde, iki okuyucu prototipi ile karşılaştım beynimde: Birisi oyuna sahip olmayan ve oyunu alıp almamak konusunda kendisine yardımcı olacak bilgileri arayan, ikincisi de oyunu zaten almış olup, takıldığı, zorlandığı veya anlamadığı yerler için dergimize başvuranlar. Her iki okuyucuyu da tatmin etmenin zorluğunun bilincinde olarak MAX'a geçebilirim.

İnterplay firmasının son oyunlarından biri olan "Mechanized Assault & Exploration" (zayıf İngilzcemle şöyle çevirebilirim: mekanikleştirilmiş saldırı ve keşif), kısaca M.A.X. için düşünen adamın Red Alert'i şeklinde bir yorum gözüme çarpmıştı. Bu yorum için ilk anda söyleyebileceğim, Max'ın belirli bir süre ile sınırlanmış turn'lerle oynanıyor olup real-time olmaması.

Girişteki (demode) demodan da anlayacağımız kadarı ile beyinlerimiz mekanik vücutlara transfer oluyor ve yeni bir gezegende hayatı var etmeye çalışacağız. Max.'ların komutanı da tabi ki biziz. Yeni gezegenlerde maden istasyonları kurarak, güç üniteleri ile ağır ve hafif araçlar ve sialhlar üreten fabrikaları besleyerek ve tabiki yerleşim birimlerini inşa etmeyi ve geliştirmeyi unutmayarak o gezegenlerin yeni sahipleri olacağız. Tüm yeni koloniyi biz yaratacağız.

Düşmanlarımızla savaşacağız ve yaşamaya çalışacağız. Askeri birliklerin çeşitliliği, üniteleri araç fabrikalaları ile geliştirebilme olanakları, inşa edilebilecek yapı seçeneklerinin de fazlalığı Max.'ın uzun bir öğrenme dönemine ihtiyaç duyduğunun göstergeleri ama bu iş içinde 14 eğitim görevi hazırlanmış. Bunlarla işe başlayarak, Max.'ın mantığını daha hızlı kavrayabiliyoruz.

SVGA grafikleri, zamanlı sınırlı turn sistemi, oyun sisteminin ayrıntılı oluşu ile 1 CD'lik göz konabilecek bir oyun olan Max, 24 değişik gezegeni, 8 farklı özelliklerdeki kolonisi, isteğe göre ayarlanabilecek senaryoları ile oldukça ayrıntılı olduğunu saklamıyor. "...isteğe bağlı..." derken aslında bir çok değiştirilebilecek özellikleri atlamış oluyorum: Hazır senaryolar, çalışma görevleri, tek tek görevler, senaryo oluşturabilme, istenirse bu senaryolarda real-time oynayabilme, turn ile oynanan oyunlarda turn'lerin uzunluğunu ve görevin bitirilme süresini ayarlayabilme...

Sanırım oyunu alıp almamak konusunda fikir sahibi olmak isteyenler için yeterli bu girişten sonra artık diğer okuyucalarımızı sıkmadan ayrıntılara dalabiliriz. Oyunun giriş menüsünde 30'a yaklaşan küçük ipuçları bulunmakta. Bunların hepsinin yazılmasının bir mantığı olmadığını düşündüğün için içlerinden seçtiğim bir kaçını buraya not düşüyorum:

- Oyun ilk başları için, mayınlar ucuz savunma yöntemleridir. Kolonizin çevresine , daha sonra büyüyebilmek için toplayabileceğiniz şekilde bir mayın tarlası oluşturarak ilk saldırılardan korunabilirsiniz.
- Düşmanın mayın tarlalarını temizlemek içinse roket atarlar iyi bir fikir.
- Eğer düşmana denizden saldırabiliyorsanız hemen bir filo kurun. Çünkü deniz araçları daha hızlı ve güçlüdür.
- Silah kulenizi ve diğer taşınmaz savunma birimlerinizi koloize bağladığınızda otomatik olarak cephanelerini alacaklardır.
- Eğer kısa süreli bir oyun oynamıyorsanız ilk yapmanız gereken ikinci bir maden bulup hemen işlemeye başlayarak enerji üretebilmektir.

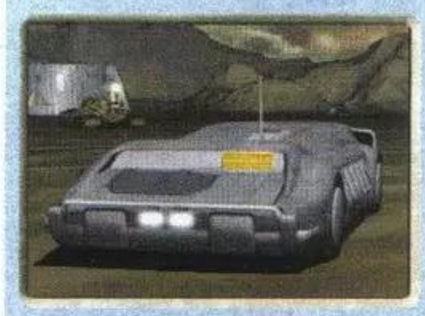
Aynı gezegende sizden farklı olarak bilgisayar yada başka bir oyuncu tarafında yönetilebilecek 3 düşman seçebileceğinizi söylemiş miydim.

Max.'ı oyun tahtasının ve taşlarının daha çok seçenekli olduğu satranç oyununa benzetirsem abartmış mı olurum diye souyorum kendime ama bu soruya cevap alamıyorum bir türlü. Bir açıdan çok farklı oyun türleriyken başka bir açıdan benzetilebilir düşüncenin ürünleriymiş gibi geliyor bana. Örneğin, atış alanınızdaki bir düşman ünitesine saldırdığınızda vurmanız ve vereceğiniz zarar değişmiyor. Yalızca üniteyi geliştirerek vereceği zararı da geliştirebiliyorsunuz.

Gezegene ilk indiğinizde aklınızda bulundurmanız gereken gerçek, halkınız için yaşanacak koloniler kurmak ve onların güvenliği sağlayacak askeri gücü oluşturmak. Kaynaklarınızı bu iki amaç için akıllıca kullanmalısınız. Klasik bir taktik olarak inşaat mühendisinizle (constructor) hafif araç (light vehicle) fabrikası yapmaya koyulurken mühendisinizle de (engineer) madenlernizle enerji üreticilerinizin, diğer binaların bağlantılarını sağlamaktır. Fazla constructor'larınız çalışacak duruma geldiklerinde ecosphere, çalışma alanları, barakalar, araştırma merkezleri gibi diğer koloni yapılarını, fazla mühendisler de radar, gava savunma sistemleri, roket yerleştirme gibi taşınmaz savunma sistemlerini üretmekle meşgul olmalılar. Çok kısa bir süre içinde ana saldırı araçlarını, hava filosu üretebilmek için ağır araç /heavy vehicle fabrikasına ihtiyaç duyacaksınız. Ambarları, depoları, tersahanerleri unutmayın (üretin) bu arada. Tüm bu esas sistemleri üretimini tamamladıktan sonra hangi üniteleri üreteceğinize dair kararlar vermeli, yani oyun stratejinizi belirlemiş olmalısınız. Maden kaynakları bulmak için araştırıcılar (surveyor), oyunun başlarında askeri birlik olarak scout'lar, mühendisler, taşıyıcı kamyonlar, enkazları kaldırmak için (hemen savaşmaya başladıysanız) buldozerler

CONSTRUCTOR:
Büyük binaların inşaatında kullanılır.

AWACS:
Erken uyarı ve radar uçağı.



PERSONNEL CARRIER:
Uçmayan amfibik birlik taşıyıcı.

AIR TRANSPORT:
Uçan birlik taşıyıcı ehehehehe.

SCOUT:
Hızlı keşif birimi (bu da uçmuyo).

üretip üretmemek sizin stratejik kararlarına bağlıdır. Bazen savaş alanından buldozerlerle topladığınız yıkıntılar, yeni bir madenin işlerliğini sağlayana kadar kolonizi hayatta tutabilir.

Hava birimleri ile ilgili de bir kaç sözümüz var. Hava birimlerinin çok kolay yok edilebilr olmalarına karşın anti-air birimleri oldukça kuvvetliler. Anti-air birimlerinin genişleyen etki alanlarından zarar görmemek için AWAC'lara yatırım yapmak ve onları geliştirmek oyunun ilerleyen bölümlerinde oldukça işiniza yarayabilir. AWAC'larınızı korumayı unutmayın. Yer birimlerine saldıran uçaklarınız (ground attack plane) çökertici olabilir. Kısacası hava birimlerinizi düşmanınız anti-air birimlerini geliştirmeden saldırı amaçlı kullanabilirken gelişen anti-air birimleri karşısında hava birimlerinizi daha sivil amaçlı kullanabilirsiniz.

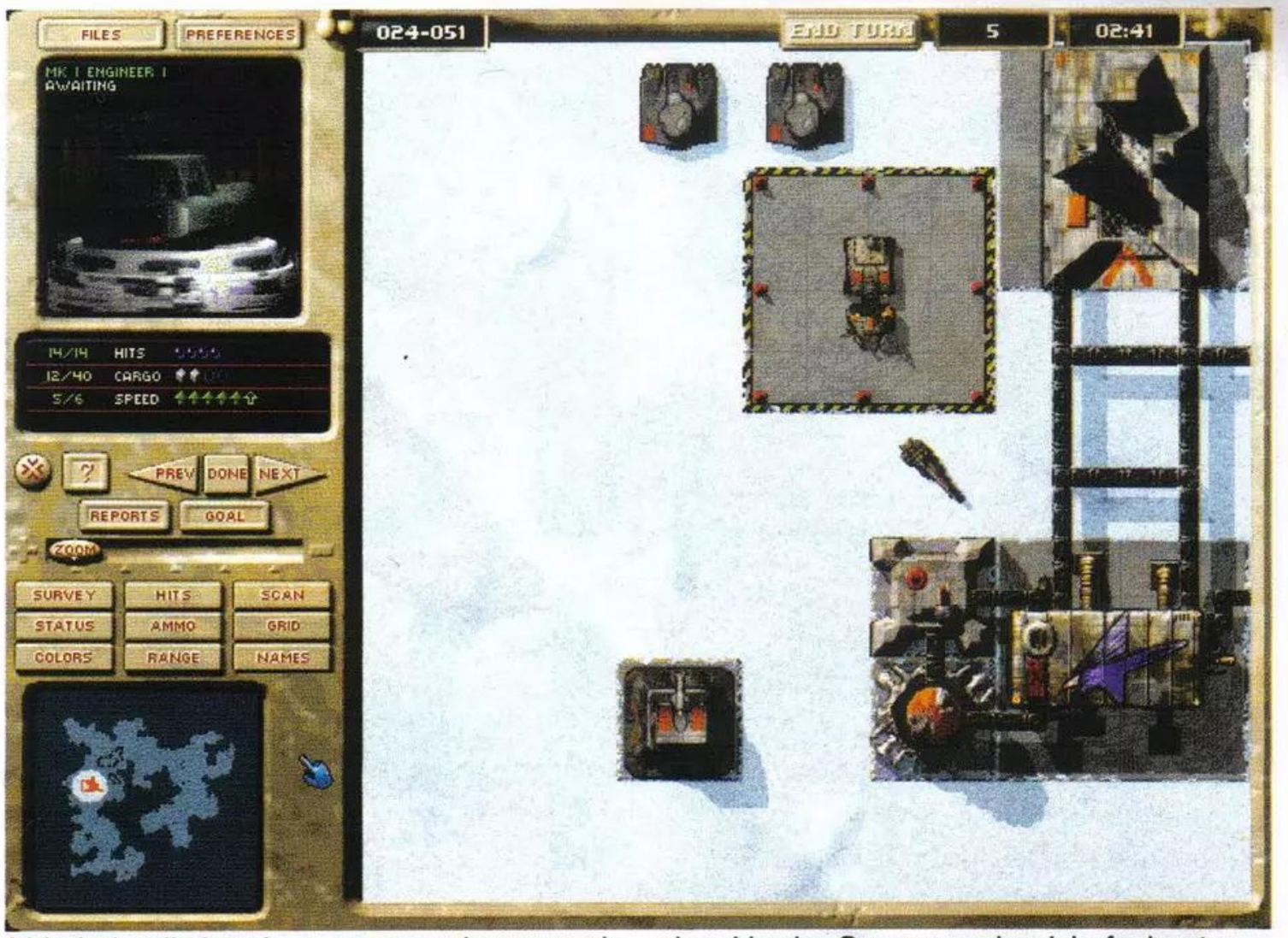
Savunma amaçlı olarak mayınlar ve savunma blokları pasif olarak yararlı olabilirler. Her alana mayın döşemek pek akıllıca ve gerçekçi olmayacağı için mayınlarla düşmanın savunma sisteminizin bulunduğu yerden saldırmasını sağlamaya çalışabilirsiniz. Kısa sürede zafer bekleyen, radarlarını pek geliştirmemiş düşmanlar için de savunma blokları oldukça etkili olacaktır.

Açparantez başkalarının yaşadıklarından, tecrübelerinden yararlanmak ne kadarda yetkinlik (!!) isteyen bir anlayıştır Kapaparantez.

●Hareketli radarlarınızı ve scout'larınızı uzun menzilli araçlarınızla berbar hareket ettirin ki optimum yararı sağlayabilin.

●Yer birimlerine saldırın. Uçaklara karşı, hareket eden grubunuzu mobil anti-air üniteleri ile değil de fighter'larınızla koruyun.

●Elinizden geldiğince, saldırılara karşı



birimleri geliştirmek ve araştırmalar yapmak ihtiyacı duyacağız. Doğru birimleri geliştirmek ve doğru alanlarda araştırma yapmak stratejik olarak büyük önem kazanıyor.

●Her saldırınızda verdiğiniz zararları geliştirmek ilk planda akla gelen en iyi fikir. Özellikle düşmanınız zırhlarını geliştiriyorsa sizin de atak gücünüzü geliştirmeniz kaçınılmaz olacaktır.

●Menzilleri geliştirmek hayati önem taşır. Tanklar için menzil kadar taradığı alanı da geliştirmek gerekiyor. Düşmanlarınız tanklarında menzil ve tarayıcılarında 4 iken siz 5 olduysanız oldukça avantajlısınızdır.

●Zırhlarınızda ve vuruş puanlarınızda (hit point) bir kezlik bir gelişme pek etkili olmayacağından bunlarda ikinci bir

olacaklardır. Savaş araçları için fazla atış almak pahalı olduğu kadar etkili bir fark yaratacaktır. Büyük ama yararlı bir yatırım.

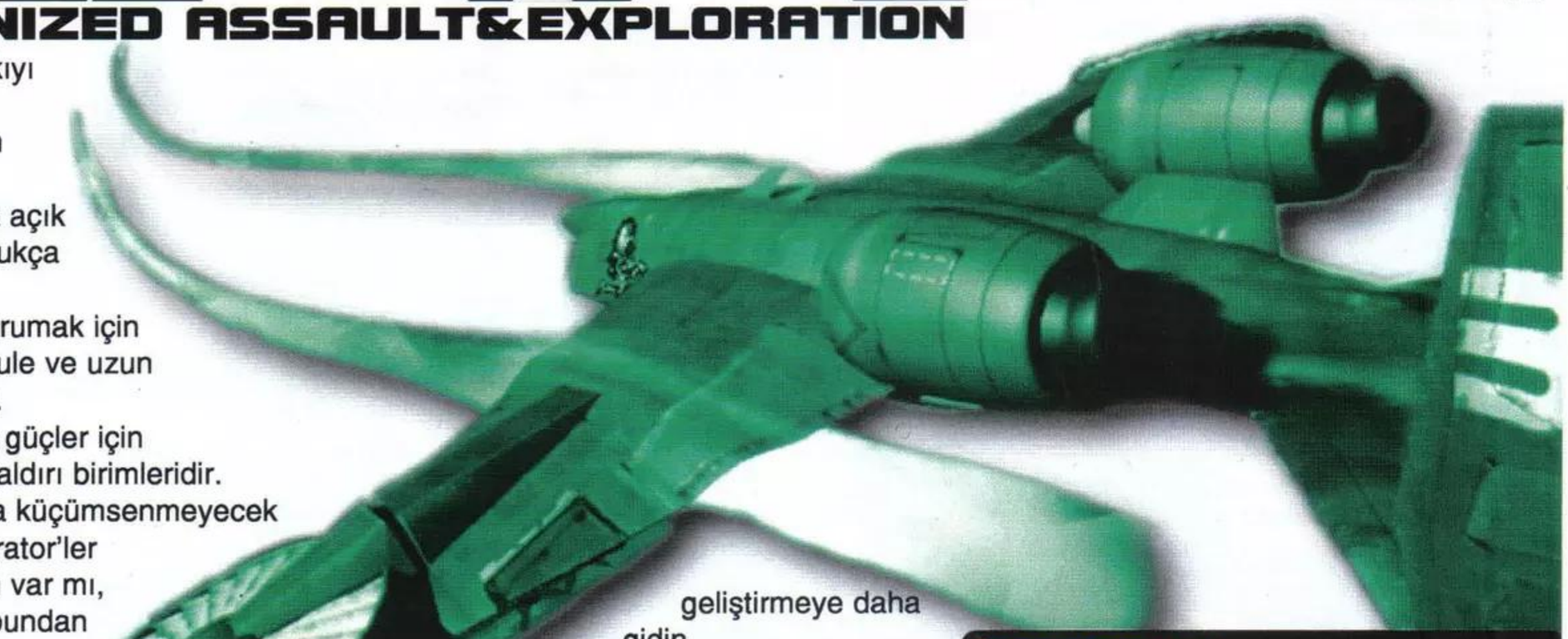
●Düşman hakkında daha fazla bilgi almak için hem durağan hem de mobil radar üretmekten, radarınızın menzili geliştirmekten sakınmayın. Mobil tarayıcılar hareketli anti-air ünitelerine göre daha yararlılar. Ne üreteceğinize karar verirken düşmanın yeri ve durumu hakkında bilgi veren bir birimin kör kör saldıran üç biriminizden daha yararlı olacağını garanti ettiğimi aklınızda bulundurun.

Bitirmeden, Max.'in manual.bat isimli dosyasını çalıştırarak oyun hakkında geniş ama ingilizce bilgilere ulaşabileceğinizi de ekleyeyim dedim.

Real-time strateji oyunlarının oldukça popüler olduğu günlerde Max. iddialı strateji oyuncularının, "C&C'yi 2 günde, Red Alert'i de 2.5 günde bitirdim" ukalalığında bulunanların, Cd oyununa verdikleri paranın hakkına arayanların, "bana şöyle ayrıntılı, dişli ve akıllı bir strateji tavsiye" diye ağlayanların seçimi olmalı. Oldukça ayrıntılı yapısını bu yazımda biraz olsun sizlere vermeye çalıştım. Bu yazım, Erhan "Darksoul" Estam'a ithaf olunur.

☒Mert Topçu

MAX
MECHANIZED ASSAULT&EXPLORATION



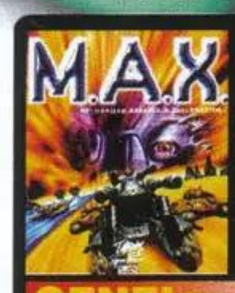
olmadığı sürece kıyı şeridinizdeki savunma hattınızın en önüne tanklarınızı koymayın. Tanklarınız açık alan savaşları için oldukça etkili olabilirler.

●Küçük bir bölgeyi korumak için tank üretmeyin ama kule ve uzun menzilli silahlar üretin.

●Denize yerleştirilmiş güçler için denizaltılarınız ideal saldırı birimleridir. Deniz mayın tarlası da küçümsenmeyecek bir yatırım olur. ●Infiltrator'ler (türkçe'si için fikri olan var mı, süzücüler mi diyelim bundan sonra) her zaman yararlıdırlar.

●Bir yandan yeni birimler üretirken ilerleyen zamanla birlikte ürettiğiniz geliştirmeye daha gidin.

●Hız da geliştirerek yararını görebileceğiniz bir özellik. Özellikle hızlı tanklar düşmanlarınız için korkutucu olabilir. Hızlı tamir ekipleri ve tedarik kamyonları da oldukça yararlı



FİRMA: INTERPLAY
TÜR: TURN-BASED STRATEJI
SİSTEM
486 DX2-66
8 MB RAM SVGA
1 CD 30 MB HARDISK
GENEL: %95

HUNTER HUNTED

20. yüzyıl bitmiş ve 21.yüzyıla girilmişti. Ama dünya eskisi gibi değildi. Sadece güçlülerin yaşayabileceği bir yerdi artık. Nükleer savaştan sonra insanlar ve yaratıklar olmak üzere artık iki tür vardı. Yaratıklar çok daha atletik ve fiziksel bakımdan güçlü olmalarına rağmen insanlar bu yaratıkları öldürmeye başladılar. Bu insanlara Hunter (avcı) deniyordu. Yaratıklarla insanlar arasında büyük bir savaş başlamıştı artık. Bu olay Masters (ustalar) başa gelinceye kadar sürdü. Masters, sağ kalanlar arasında en güçlülerin oluşturduğu bir ittifaktı. Zamanla her istediklerini yapabilecek kadar güçlenmişlerdi. Ve sonra da kendilerince bir oyun geliştirdiler: "Hunter Hunted"

Bu oyunda da bir labirente bir avcı, bir yaratık ve birçok savaş makinası koyuyorlardı. Avcı ve yaratık ilk önce ayrı ayrı buradaki savaş makinalarından kurtulmalı ve daha sonra da buradan çıkmalıydılar. Bu iki düşman birbirleriyle de karşılaşabilirlerdi labirentte. Eskiden avcı olanlar artık birer avdı ve buradan çıkmak için artık beraber çalışmaları lazımdı.

Oyun kısa ama güzel bir demoyla başlıyor. Her Sierra oyununda olduğu gibi animasyonlar gerçekten güzel. Size kısaca "Hunter Hunted" oyunundan bahsediliyor. Demo bittikte sonra karşımıza herzamanki gibi bir menü çıkıyor:

Start new game: Yeni bir oyuna başlama.

Restore game: Oyuna yeni başlayıp, bir level bitirince size bir save game ismi soruluyor ve sizin herhangi birşey yapmanıza gerek kalmadan artık her level bitiminde buraya kaydediliyor. İşte buradan bu save'inizle oynayabilirsiniz.

Choose mission: Buradan hazır olan 100 senaryodan istediklerinizi oynayabiliyorsunuz. Bunların ilk 8 tanesi sizi oyunun kontrollerine alıştıran kısa senaryolar. Sonraki 22 tanesi oyun içindeki senaryolardan oluşuyor. Bundan sonraki 35 senaryo gerçekten zor. Ve son 35 tane de iki kişilik senaryolar.

Multi-Player: İki kişilik oyunlar. İsterseniz takım olarak isterseniz karşılıklı olarak iki kişi oynamanızı sağlıyor.

Game options: Zorluk seviyesi, karanlık ayarı ve ses ayarlarını yaptığımız yer.

Input devices: Oyunu tek veya iki kişi oynadığınızda buradan neyle oynayacağınızı ayarlayabilirsiniz (keyboard, joystick vs...).

Hero list: Scor tablosu.

Help: Oyunla ilgili öğrenmek istediğiniz tüm konuları öğrenebileceğiniz yer.

Exit: Oyundan çıkış.

Oyuna başlamadan oyundaki tiplere bir bakalım:

Jake: İşte kahramanımız. Gerçekten atletik ve çetin bir tip. Jake ile zıplayabilir, tavanlara tutunup burada ilerleyebilir ve tüm yaratıkları öldürebilirsiniz.

Garathe Den: Bu da Jake'in karşısındaki yaratık. İnanılmaz çevik, çok güçlü, jilet gibi de pençeleri var. Jake'in yaptığı tüm işleri ondan daha hızlı yapabiliyor.

Death: Adından da anlaşılacağı gibi tam bir kabus. Ceğennemden gelmiş ve duvarlardan geçebilen bir yaratık.

Bruiser: Öldürülmesi gerçekten zor bir makina. Zıpladığı zaman deprem yaratarak dengenizi bozuyor ve silahları da çok güçlü. Tek zayıflığı yavaş olması.

Chameleon: Eğer isabet ettirebilirseniz kolay ölüyor ama yanınıza geldiğinde gerçekten durdurulması zor, çok hızlı ve görünmez olabiliyor.

Security robots: Güvenlik robotları. 4 ayrı tip robot var.

Chaos creepers: Canlı el bombaları. Ufak tefek olmalarına rağmen tahrip güçleri yüksek.

Hovering mines: Uçan mayınlar. "Hovering mine generator"'da üretiliyorlar.

Molotov cactus: Canlıların DNA'larını sezinleyerek harekete geçen bu kaktüsler çok tehlikeliler.

Robot eye: Duvarlara monte edilmiş lazerler.

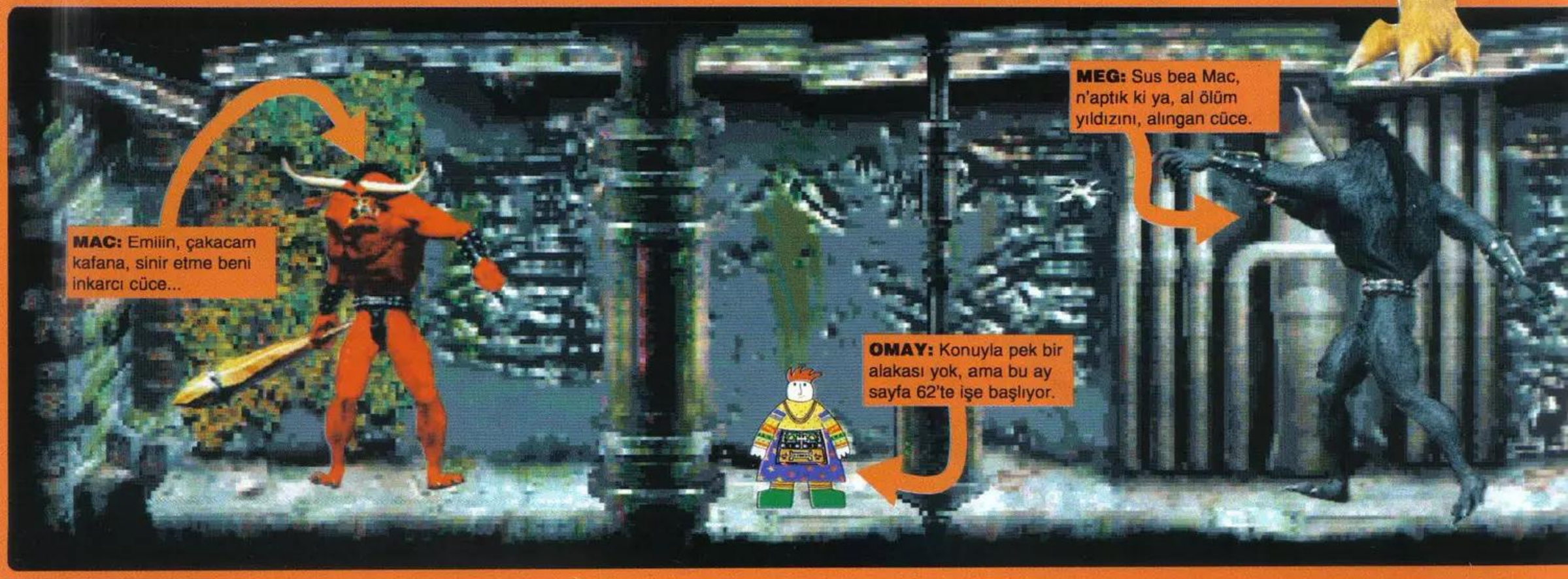
Antibody: Bu iğrenç yaratıklar, yanlarına gittiğinizde size yapışıp enerjinizi emiyor.

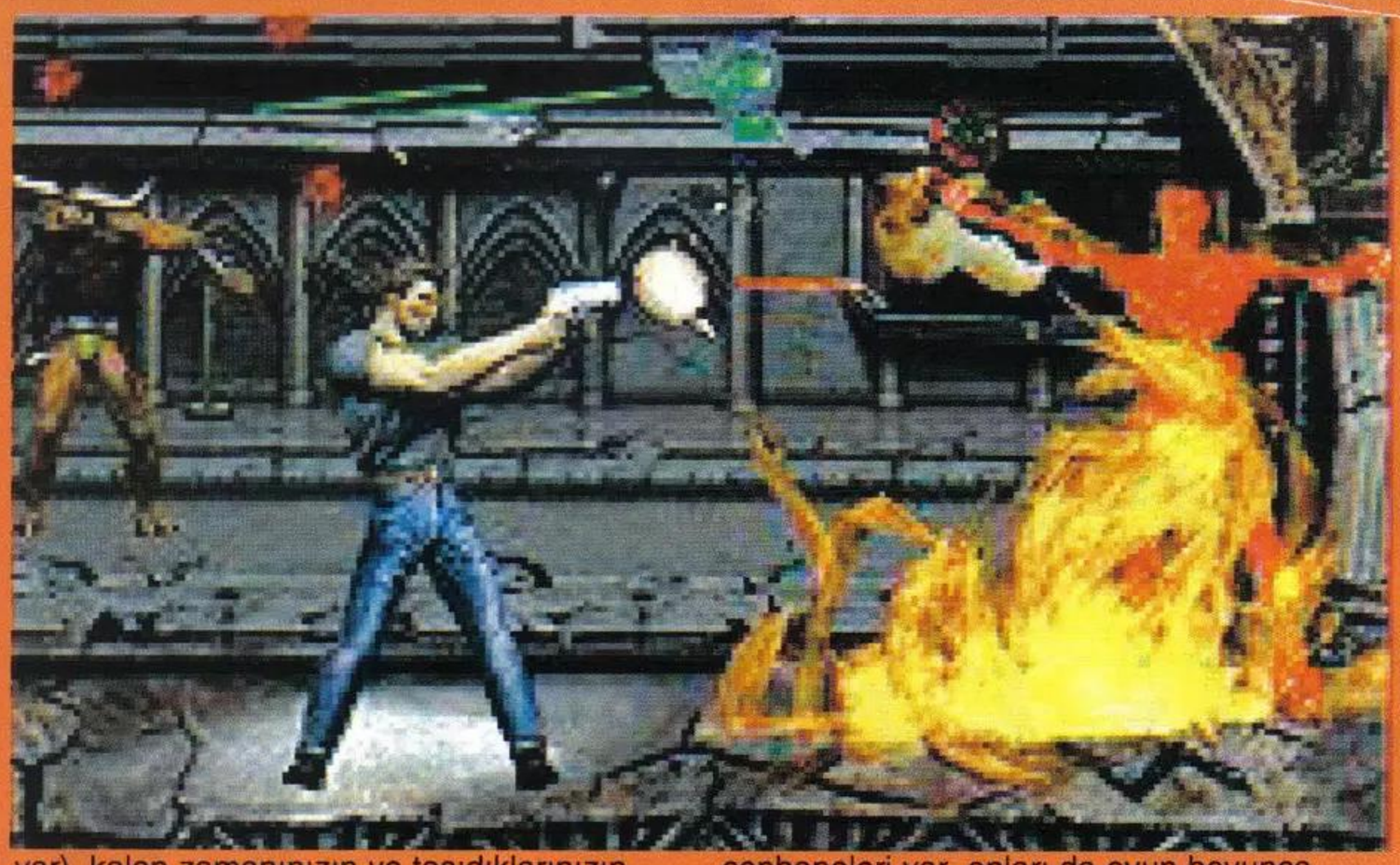
Manta ray: Çok çabuk olan bu yaratıklar da başkalaşım geçirmiş ve çok tehlikeliler.

Orb of Anarchy: Bu salak yaratıklar sizin adamınıza hükmetmenizi engelliyor. Dolayısıyla da adamınız sapıtıyor.

Yukarıdaki bu yaratıklardan ne yazık ki sadece Jack ve Garathe Den sizin yönetiminizde.

Yeni bir oyuna başladığınızda kısa bir yüklemeden sonra karşımıza oyunun ana ekranı çıkar. Burada sol altta sırasıyla o andaki health (sağlık), armor (zırh) ve silahlarınızın (toplam altı ayrı silah





var), kalan zamanınızın ve taşıdıklarınızın gösterildiği küçük iconlar var. Buradaki silahlarını gösteren yerde kalan cephanenizin de sayısını görebilirsiniz (bu arada cephanenizin olması sizin o silaha sahip olduğunuzu göstermez yani cephanenizi kullanacak bir silahınız yoksa sadece süs olarak cebinizde taşıyorsunuz). Jake ve Garathe Den'in silahları farklı, dolayısıyla da karşınıza çıkan her silahı ve cephaneyi kullanamıyorsunuz (eğer senaryoların tamamını oynuyorsanız iki yaratık da kaçmaya çalıştığı için ikisini de bir kişi yönetiyor, dolayısıyla da her silahı kullanabilirsiniz). Biraz da topladığınız eşyalardan ve silahlardan bahsedeyim:

Food: Mükemmel birşey. Süper health veriyor (99 puan).
Health: 25 puan health veriyor.
Anti-venom: Zehirlendiğiniz zaman kullanacağınız panzehir.
Gloves, Boots, Helmet, Breastplate: Bunlar vücudunuza zarar gelmesini engelleyen zırh tipleri. Gelen zarar ilk önce bunlara geliyor.
Whip: Kamçı. Garathe Den'in silahı. Ucundan plazma topu çıkıyor, dolayısıyla da uzağa da saldırabiliyorsunuz.
Knife: Bıçak (Jake: "Hop! Bıçak bize uymaz"). Uzağa atılabiliyor.
Ninja star: Ninja yıldızı. Her ikiside kullanabiliyor ve de bunların içinde bomba var.
Grenade: El bombası (Garathe için).
Pistol: Jake'in tabancası. Çok seri.
Shotgun: Pompalı tüfek. Bu da Jake'in ve gerçekten çok güçlü ama yavaş kullanılıyor.
Rocket launcer: 400-jtp tipi seviml, bir roket atar. Jake'in en güçlü silahı.
Bunların dışında bir de tüm bu silahların cephaneleri var, onları da oyun boyunca toplayabilirsiniz.
Şimdi de sıra karşılaşacağınız diğer şeylerde:
Dart: Dartlar genelde tuzaklara bağlı olarak size atılıyor.
Catapult: Bastığınız zaman sizi havaya doğru fırlatıyor. Fırlattığı yerin yakınlarında da genelde bir tehlike oluyor.
Trap door: Üzerine bastığınız zaman yerde açılan kapılar.
Elektrik fence: Elektrikli parmaklıklar. Sadece birkaç yüz volt var.
Fire: Ateş.
Oil barrel: Petrol fıcıları. Yüksekten atınca veya silahla vurunca büyük patlamalara sebep oluyorlar.
Pistol pendulum: Tavana monte edilmiş ve eğer eğilmezseniz sizi 15-20 metre kadar uçuran dev çekiçler.
Poison "Rain": Tavandan akan zehir ve toksik atıklar. Size deydiği zaman zehirlenirsiniz.
Poison puddles: Bunlarda yerdeki toksik atıklar, etkileri aynı.
Poison food: Zehirli yiyecekler.
Poison health: Zehirli health.
Poison steam: Yerden yükselen zehirli dumanlar.
Bunlardan başka araba parçaları ve anahtarları topluyorsunuz. Araba parçaları buradan kaçmanızı sağlayacak olan en önemli şey. Zaten amacınız da bu parçaları toplayıp buradan kaçmak. Ayrıca oyunda bazısı görülen, bazısı da gizli düğmeler var. Zamanla bunların yerlerini tahmin etmeye başlıyorsunuz.
Size biraz da kontrollerden söz edeyim:
Eğer joystick ile oynuyorsanız yukarı-saklanma, aşağı-eğilme, sağ-sağa gitme, sol-sola gitme, button1(üstteki)-ateş etme, button2-sıçramaya yarıyor. Silah değiştirmek için alt çaprazla birlikte sıçrama tuşuna basmanız gerek.
Eğer keyboard ile oynuyorsanız (tanımlı olan tuşlar) sol shift-sıçrama, sol ctrl-ateş etme, ok tuşları-sağ ve sol, alt tuşu-saklanma, page up ve page down-silah değiştirme.
Size oyunun oynayışıyla ilgili olarak fazla birşey anlatmama gerek yok çünkü bir çoğunuz zaten bu tip oyunlarda ustasınız. Yanlız oyunda bazı yerlerde gizli geçitler olduğunu söylemem gerek, bazen gerçekten bunları bulamadığınız için takılıyorsunuz (gizli geçitleri açmak için sağ veya sol duvarlara dayanmanız gerek). Oyunun bazı yerlerinde duvarlarda yazılar var, bu yazıları okuyun, bazen çok faydalı oluyor. Mesela "Duck" (ördek) yazan yerde eğilerek ilerlemeniz gerek, falan filan.
Bu arada söylemeyi unuttum, oyunu oynayabilmek için oyunu install ettikten sonra harddiskinizde 16 MB yer olması gerekiyor.
Bana sorarsanız çok çok iyi bir platform değil, ama oyundaki yaratıkların hareketleri gerçekten çok hoş, animasyonlar güzel. Eğer paranız bol ve "Ben platform manyağıyım, platformsuz yaşayamam" diyorsanız alın.

☒Aykut "Her oyunu açıklarım abi!" Güner

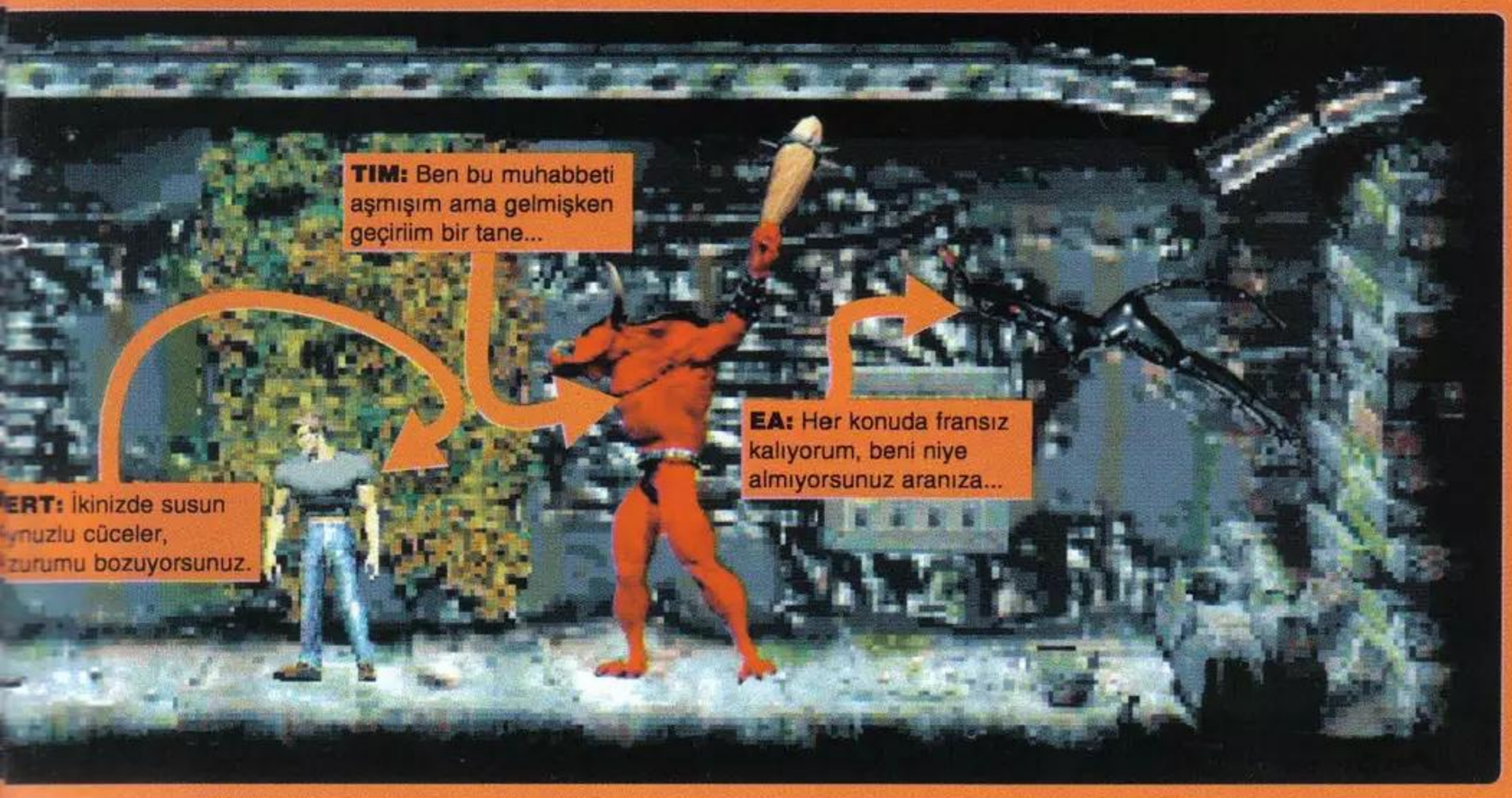
GAMESHOW CEPHANELİĞİ
Silah: Sopaaaaa.
Sahibi: Herkes.
Amaç: Genelde birbirimizin beynini dağıtırız bununla. Ay sonlarında stres atmak için bire birdir, ama yeni yazar aramamız gerekir hep.

Silah: OJ Special.
Sahibi: MAC.
Amaç: Kincidir arkadaş. Kini maxa ulaşınca bunu kullanır, ama etrafı çok batırır, bazı sayfaların fonu kan kırmızısı olur istemeden bu yüzden.

Silah: Beşiktas Ninja Star.
Sahibi: Herkes.
Amaç: Gıcık tartışmalardan sonra rakip arkasını döner dönmez sırtının ortasına fırlatılır. Böylece her tartışmadan hükmen galip çıkılır.

Silah: Kırbaç.
Sahibi: MEG.
Amaç: Teoride kırbaçlanan yazarın yazısını zamanında yazması gerekir ama artık derileri kalınlaştığından pek sökmüyor. En kısa zamanda upgrade edecez.

Silah: Hacıoğulları Mk2.0.
Sahibi: Herkes.
Amaç: Ender ortak hobilerimizden biri tıkınmaktır, ama öyle böyle diil, hayvan gibi tikinmaktir. Böyle silah olur mu demeyin, Hacıoğullarını deneyin.



FİRMA: SIERRA
TÜR: ARCADE
SİSTEM: PENTIUM 75, 8 MB RAM, 1 CD 30 MB HARDISK
GENEL: %89

MAGIC The Gathering Battlemage

Corondor adlı ülke kısa bir süre önce Planeswalker adında büyücülerin savaşına sahne olmuştur; Planeswalkerlar büyülerini yaparken toprağın enerjisini kullandıkları için ülke şu an pek iyi durumda değildir. Bununla ilgili bilgileri kuzeydeki bir bölgeden alabiliyoruz. O bölgede bir tarihçi bize İce Age, Antiquities ve The Dark (MtG için extra kart seti (booster)) hakkında birşeyler (tabii ki para karşılığı) (onbeş sayfa filan, yani okuması biraz kasıyor) anlatıyor; buradan oyun için gerekli bilginin çoğunu öğrenebiliyoruz. Oyun başladığın da bize hangi Planeswalker'ı seçeceğimiz soruluyor; altı seçenek var (bu arada MtG'de yönettiğimiz büyücülere planeswalker deniyor). Bunlar sırayla Jared Carthalion (sarı), Tevesh Szat (mavi), Sandruu (kahverengi), Christina (yeşil), Leshrac (mor) ve Geyadrone Dihada (gri). Oyunun amacı Battlemage Ravidel'i (kırmızı) bütün bölgelerini alarak yenmek. Bu söylediklerim (yazdıklarım) campaign game için geçerli. Oyunun açıklamasına devam etmeden önce MtG (kart oyunu) hakkında MtG: Battlemage için gerekli olan bilgileri vermek istiyorum. Oyunda beş renk büyü ve renksiz olan artifactler (çok kuvvetli büyülü eşya) var. Renkler hakkında bilgiyi zaten MtG:Battlemage'in ilk demosu veriyor. Oyun formatını az sonra açıklayacağım kartlarla ve turn (tur) sistemiyle oynanıyor. Her karttan en fazla dört tane koyabiliyoruz.Kart formatını açıklamadan önce üç önemli kavramı açıklayacağım; bunlar Library, Armory ve Graveyard. Library destemizdir;yani kartları çektiğimiz yerdir.Armory(bu sadece bilgisayar versiyonu için geçerli) elimizdeki kartlardır. Graveyard yok olan toprak ve artifactlerimizin; ölen yaratıklarımızın;bir kerelik büyülerimizin gittiği (genelde) hayali yer.

Kartların formatı:

Sağ üst köşe: Casting cost (büyü için gerekli olan mana yani büyü gücü).
Kartın ortası: İllüstrasyon (resim).
Resmin altındaki text: Kartın açıklaması.
Resim ile textin arasındaki yazı: Kartın tipi.
Sol üst köşe: Kartın adı.
Sol alt köşe: İllüstratörün adı.
Kalan kısım (border): Kartın rengi (kahverengi=renksiz, gold=çok renkli).
Sol alt köşe: Power/Toughness (güç/dayanıklılık) (sadece yaratıklar için).

Casting costun ödenmesi:

Damla: Mavi mana, Yıldız: beyaz mana, Ağaç: yeşil mana, Kurukafa: siyah mana, dönerek gelen şey: kırmızı mana, gri yuvarlak içindeki sayılar: renksiz mana. Mana elde etmek için basic landleri tap etmek (bu lafa sürekli rastlayacağız; sözlük anlamı yana yatırmak, oyunda ise o kartı bir süre için kullandığımızı belirtiyor; sembolü ise içe doğru dönen bir ok) gerekiyor. Oyunda göreceğimiz landlerin (swamp, plains, mountain, island, forest) hepsine basic land deniyor; bunlardan farklı olup da kart tipine land yazan bütün kartlar non-basic land oluyor. Her basic landin ne çeşit mana ürettiği açıklamasında belirtilmiş (landlerden başka bazı yaratıklar veya artifactler de mana üretebilirler, nadiren bazı landler de mana üretemeyebilirler). Diyelim Talruum Minotaur açacaksınız (casting cost=iki kırmızı mana, iki renksiz mana) bunun için ilk önce kırmızı mana üreten mountainlari (iki tane) sonra da renksiz manalar için herhangi iki basic land'i tap etmelisiniz (oyunda renkli manaları bilgisayar kendi halledip size renksizleri hangi manalarızdan ödeyeceğinizi soruyor).

Kart tipleri:

İnstant ve interruptlar: Bunlara fast effect (hızlı etki) denir; bir kere kullanıldıklarında graveyard'a giderler. Özellikleri ise (adları gibi) rakibinizin turunda bile kullanılabilmeleridir.
Sorceryler: Bunların instant ve interruptlardan farkı sadece kendi turunuzda kullanılabilmeleridir; bunun dışında onlar gibi tek kullanışta graveyard'a giderler.
Enchantmentlar: Bu tür kartlar üçe ayrılırlar; Enchant Worldler, Enchantmentlar ve Enchant ———ler. Enchant Worldler tüm oyunda bir tane bulunabilirler, eğer oyuna ikinci bir Enchant World gelirse ilki gömülür. Enchantmentlar'ın Enchant Worldlerden farkı istediğiniz kadar açabilmenizdir (tabii max.=4). Enchant ———ler ise açılabilmek için belirli bir hedef isterler. Diyelim Unholy Strength (kart tipi: EnchantCreature) açacaksınız bu kartı açabilmek için doğal olarak ortalıkta bir yaratık olması gerekir; bu yüzden EnchantLand tipi kartlar için land; EnchantArtifact tipi kartlar için artifact gereklidir.
Artifactler: Bunlar ikiye ayrılır; artifactler ve artifact creaturelar. Artifactlerin casting costunu öderken herhangi renk (veya renksiz) mana kullanabilirsiniz; artifactler tap edilirse (sürekli bir etkileri varsa) tekrar düzelene (untap olana) kadar etkileri durur. Artifactlerin etkileri kart textinde açıklanmıştır. Artifact creatureların (yaratık) diğer yaratıklardan tek farkı ise onlar gibi summon edilmeyip (çağrılmayıp) diğer büyüler gibi yapılmalarıdır (doğrusu cast edilmeleri).
Summon ——— tipi kartlar: Bu tür kartlar yaratık çağırmak için kullanılır.

Çağırdığınız yaratıklar diğer Planeswalker'ın yaratıklarının size hasar vermesini engellemek için veya diğer Planeswalker'a hasar vermek için kullanılabilirler. Yaratıklar powerları kadar hasar verip, toughnessları kadar hasara dayanabilirler. Toughnessı kadar (veya daha fazla) hasar almış yaratığa ölümcül hasar almış yaratık denir. Yaratıklarınızın çok büyük kısmı geldikleri tur içinde tap işareti olan bir yetenek kullanamaz veya saldıramazlar; buna summoning sickness denir. Yaratıkların ortak birkaç yetenekleri var bunların en önemlileri (Battlemage için):

nage

Regeneration, First Strike, Flying, Landwalk.

Regeneration: Bazı yaratıklarda bir aktivasyon bedeliyle yanında regenerate yazar,yaratığınız ölümcül yara aldığı zaman bu bedeli öderseniz yaratığınız sağlığı tam ve tap olarak oyuna geri dönecektir.

First Strike: Bu özelliğe sahip yaratıklar hasarlarını diğer yaratıklardan önce verirler;eğer karşıdaki yaratık sağ kalırsa first strikeli yaratığa hasarını verebilir.

Flying: Uçmayan yaratıklar uçan yaratıkları durduramazlar,ama tersi olabilir.

Uçan bir yaratık her zaman uçuyor kabul edilir; yani sırf uçan yaratıklara hasar veren bir büyüden kurtulamaz.

Landwalk: Landwalk'u (örn. swampwalk) olan bir yaratığı önünüzde o landden varsa (swamp) yaratıklarınızla durduramazsınız. Ayrıca protection da var,ama o biraz karmaşık ve Battlemage'de kullanması oldukça zor.

Örnek creature combati:

2/3 bir yaratığı 3/2'lik bir yaratıkla engellersek ilki diğerine iki, diğeri de ilkine üç hasar verir ve toplam dayanıklılıkları iki yaratığın da sıfır olduğu için ikisi de ölürler. Eğer yaratıkların birinde first strike veya regeneration olsaydı; o yaratık sağ kalırdı. Bir de summon wall tipi kartlar var,bu kartlar asla saldıramazlar.

Şimdi de bir turun nasıl oynandığına bakalım. Bir turun MtG: Battlemage için önemli olan fazları: Untap, Upkeep, Main ve Clear temporary effects.

Untap: Bu fazda tap olmuş (bkz. casting cost) bütün kartlarınız düzelir; yani yeniden kullanılabilir hale gelirler.

Upkeep: Bu fazda bazı kartlar özel birşeyler yapılmasını gerektirirler; bilgisayar burayı kendi hallediyor.

Main: Bu fazda yaratıklarımızı saldırtabilir (bir kere);sorceryler cast edebilir ve oyuna bir (sadece bir) land sokabiliriz (sırası önemsiz).

Clear temporary effects: Üzerinde 'until end of turn' yazan bütün kartların etkileri kaybolur.

Bazı özel terimler:

Permanent: One-time effect olmayan tüm kartlar (landler, enchantmentler, creatureler ve artifactler)

Bury: Regeneration kullanmasına izin vermeden bir kartı graveyard'a yollama.

Destroy: Bury'nin regeneration kullanmasına izin verenidir.

Sacrifice: Bazı kartlar etkilerini gerçekleştirmek için kurban isterler. Sacrifice edilmiş bir yaratık hiçbir şekilde (Battlemage'de) kurtarılamaz.

Remove from the game: Bir kartı graveyard'a göndermek yerine o savaş (duel) sonuna kadar oyundan çıkarır (regeneration yok).

Kart oyunu ile ilgili son birşey:

Enchantment ve Ench.Worldler global;Ench.—-ler ise local enchlerdir.

Bu kadar kısa (!!!!!!!) bilgiden sonra sonunda oyuna geçebiliriz. Oyunun başındaki demoyu izledikten sonra çıkan ana menüdeki seçenekler şunlar:

Archive: Oyunda (Battlemage'de) bulunan tüm kartların listesi,açıklamaları ve illüstrasyonları (bence oyunu bilmeyenler burada uzun süre harcayıp hangi illüstrasyonun hangi karta ait olduğunu ezberlesinler, çünkü bu size oyunda

Dergiye yeni arladaşlar arıyoruz.

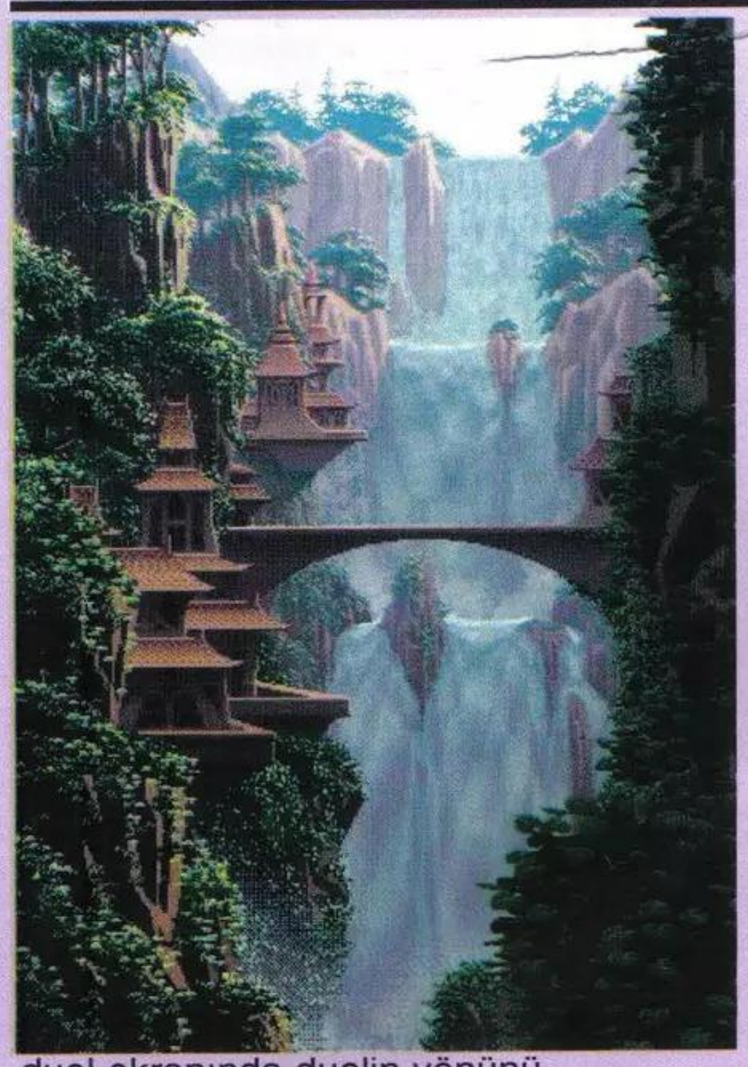
Sıkıldık artık, Serkan'ın salaklıklarını size anlatmaktan (siz de dinlemekten sıkıldınız), Engin'in elinde olmayarak yaptığı kaprislerden (dişi ya), Mert'in saçma sapan şiirlerinden de, umbertosundan da ecosundan da (sanırım, yakında cheat

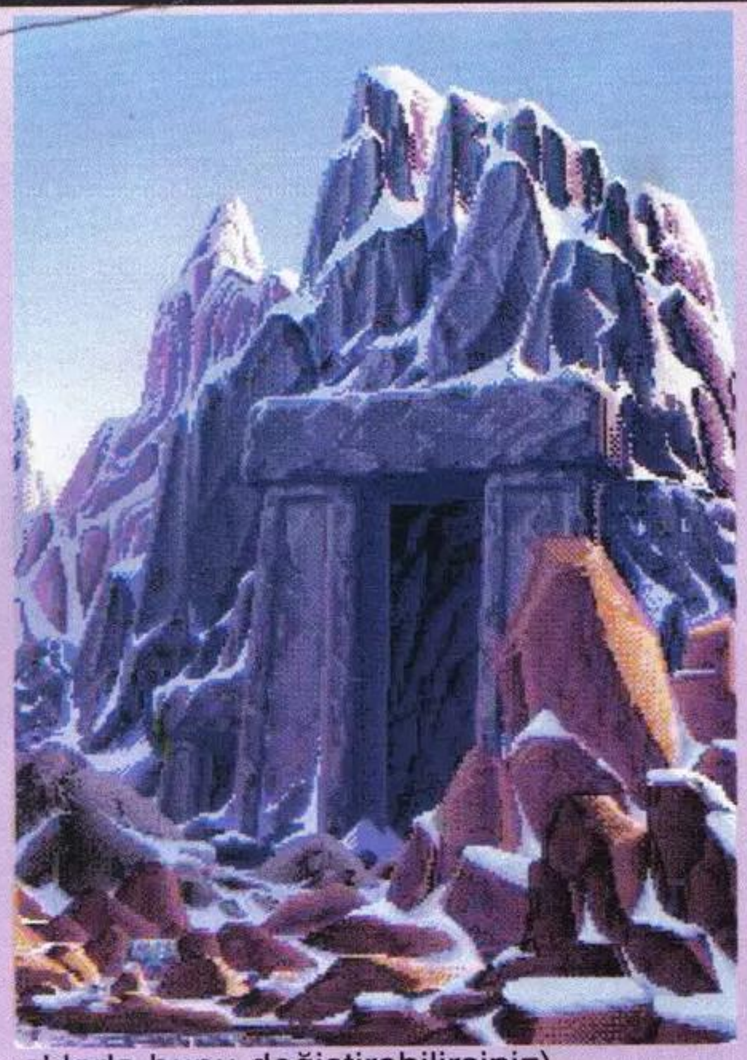
köşesinin girişi han duvarlarına dönecek) veya Timur'un sorumsuzluklarından, sağduyusuzluklarından, anlamamazlıklarından.

Yok mu şöyle eli ayağı düzgün, her muhabbete gelen, futbolsa futbol, kitapsa kitap, bilgisayarsa bilgisayar, müzikse müzik, sinemaysa sinema, aşksa aşk, neyse ne, her konuda konuşabilecek, gerektiği zaman bizi dış güçlerin hain saldırılarından koruyacak, uzuuun, uzun olduğu denli sıkıcı, Beşiktaş gecelerinden-sabahlara akan zamanlarda yanlızlığımızı paylaşacak, halı saha maçlarında kendisine verilen görevi hayatındaki en büyük amaç edinecek, az biraz king' den anlayacak (ne var! Serkanla oynadığımıza göre, az biraz anlaması yeter!), dergi çıktığı zamanlarda, gözü dergiden başka hiç bir şey görmeyecek, ve de en önemlisi mavra olacak olan bir arkadaşa kapılarımız her zaman açıktır.

Ama nerdeee! Bizim kaderimiz, aşağıdaki şekilde de açıkça görülen Engin Abla'nın öfkesini çekmek, (Serkan olayına

girmek bile istemiyorum), MEG'in karekterindeki sürekli ve düzensiz değişimlere ayak uydurmak, MAC'e söylenen her laftan sonra, kızdı mı veya alındı mı acaba diye düşünmek, Aykut'un hiç durmayacağına artık emin olduğumuz çenesini dinlemek, Zebaninin zebunluklarına alışmak, Levent'in boru gibi sesini dinlemek, Burak'ın lavuklarının artık bardak boyunu aştığına, şaşkınlıkla şahit olmak. Kaderimiz ise bu eğer, n'palım çekecez. (Ulan! amma dertliymişim be).





duel ekranında duelin yönünü değiştirebilecek çok değerli saniyeler kazandırabilir) (hiçbir rengin kristaline kliklemezseniz artifactleri ve landleri görebilirsiniz).

Duel: Buradan Campaign Game'e alışmak için bir Planeswalker seçip diğerleri ile düello edebilirsiniz. Duel'in kontrolleri bana kart oyununu bilen biri olarak çok garip geldi;bence burada herkesi yenmeden campaign game'e başlamayın. Menünün kontrollerini anlatmadan önce Planeswalkerlar'ın destelerinin renklerini ve klavye kontrollerini ereyim. J.C.: R.G., T.S.: B.U., S.: W.U., C.: W.G., L.: B.R., G.D.: B.G. (b=black, u=blue, g=green, r=red, w=white).

Bütün oyun için:

Enter: sol mouse button görevi yapar.

Esc: Önceki ekrana dön, dueli bitir, wizard selection'a dön (ışıldayan elmasla aynı görevi görür).

Duel için:

S: Yaratıklarınızın etrafında (diğerlerinden ayırmak için) kırmızı bir gölge oluşturur.

W: O anda tur hangi Planeswalkerda ise onun ekranın merkezine getirir.

E: Armory'i açar.

T: Seçilmiş olan büyüyü yapma (tabii ki yeterli mana varsa).

Z: Zoom in.

X: Zoom out.

Sol tarafta ilk wizardın kimin tarafından yönetildiği, adı, resmi vardır; sağ tarafta ise aynısı ikincisi için aynıları vardır. Ortada savaşın hangi bölgede yapılacağı görünür (hemen yanındaki oklarla bunu değiştirebilirsiniz). Resimlere (wizard) klikleyerek kullandığınız wizardı (veya rakip) değiştirebilirsiniz. Kitap resmine basarak ise savaşa götürdüğünüz spellbooku (tome) değiştirebilir veya rakibinizinkini inceleyebilirsiniz.

Spellbook değiştirme: *Kağıt-kalem ikonu:* Yeni tome yapma (yerinde beliren diğer ikon olayı eski haline döndürüyor).

Yeni tome yaparken: *Göz:* Seçtiğiniz spelleri gösterir.

Kağıt-kalem ikonunun yanında beliren ikon: Ortada bir tome varsa onu siler.

Sol alt köşedeki ok: Tome kaydetme.

Çöp adam: Creaturelar.

Kitabın içinden çıkan bitki: Enchantmentlar.

Spiral: Sorceryler.

Ünlem: İnstantlar.

Duvara çarpan şey: İnterruptlar.

Dişli: Artifactler.

Ada: Landler (yeni tome yaparken spellerin yarısı kadar land koyun ve 60 kartı fazla geçirmeyin). Bu arada her duele 20 hakla başlarsınız 0'a düşen veya büyüsü kalmayan oyun kaybeder (kırmızı yuvarlaklar: 5, morlar: 1 hak).

Biraz duel ekranından bahsedeyim: Ekranın üst kısmında resminiz ve yanında o anki büyünüz var, sol mouse button ile büyüye klikleyince büyünün renkli manalarını ödeyecek kadar mananız varsa bilgisayar bunu mana havuzunuzdan (yandaki altı bar) çekip renksizleri hangilerinden ödeyeceksin diye sorunca renksizleri seçip tekrar büyüye klikleyin o zaman büyücünüz biraz bekleyip birkaç saniye içinde büyüyü yapacaktır (renksiz yoksa yani iki yeşil filansa kartın casting costu kliklediğiniz anda o büyüyü hiç sormadan yapar dikkatli olun).

Manalarınız bitene kadar büyü yapabilirsiniz. Mana elde etmek için büyü resmi çıkan yerde land çıkınca büyü yaparmış gibi üzerine klikleyin o land size manasını verecektir (bir daha uğraşmayın her tur otomatik olarak veriyor). Cursorı bir yaratığın üzerine getirip sağ düğmeyle kliklerseniz o yaratığın özel yeteneklerini (varsa) kullanabilirsiniz. Sol düğmeye basılı tutarsanız birden fazla yaratığa emir verebilirsiniz.

Campaign: Bunu başta anlatmıştım, tek tavsiyem encounterlarda wizardına göre konuşun (mesela Tevesh Szat ile tehdit edin vb.).

İkonlar:

Yukarı ok: Oyun yukleme,

Aşağı ok: Oyun kaydetme,

Şimşek: Saldırı,

?: Territorial information,

Kağıt-kalem: Tome-Trove olayı (tome: duele götürdüğünüz spellbook, trove: tüm spell kolleksiyonunuz),

Scroll: Planeswalker İnformation.

Options: Ses ve Muziği ayarlama (sesi kapamayın çünkü efektler duelde işe yarıyor).

Credits: Oyuna emeği geçenler.

Exit: Oyundan çıkmanızı sağlar.

Bence oyunun duel sahnesinin grafikleri pek iyi değil ve MtG'nin aslına pek uymamış, ama en azından bir denemişler (ben esas SID MEIER'in çıkartacağı MtG oyununu bekliyorum, 1997 ilkbaharında çıkacak diyorlar).

Neyse görüşmek üzere...

⊠Başar Coşkunoğlu

FİRMA: ACCLAIIM

TÜR: STRATEJI

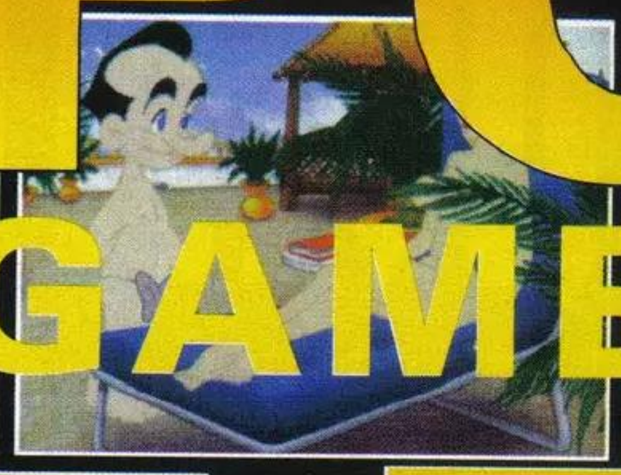
SİSTEM: PENTIUM 75
8 MB RAM
1 CD 20 MB HARDISK

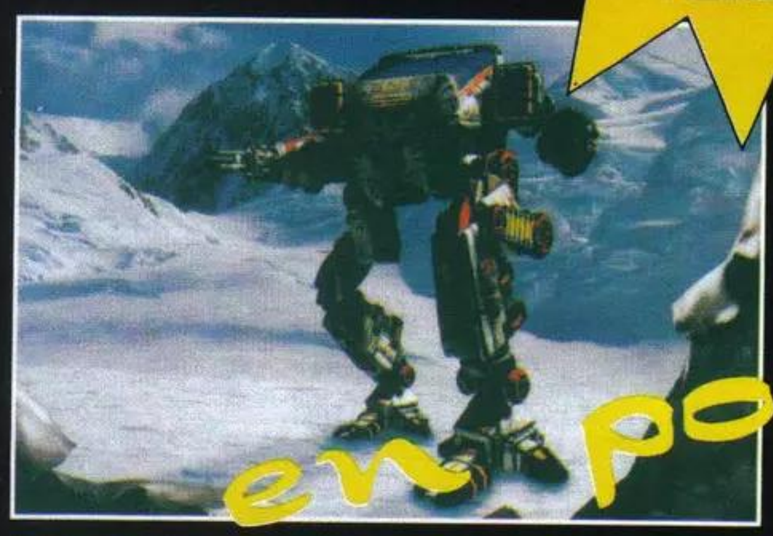
GENEL: %75

murat sayın
222 40 29

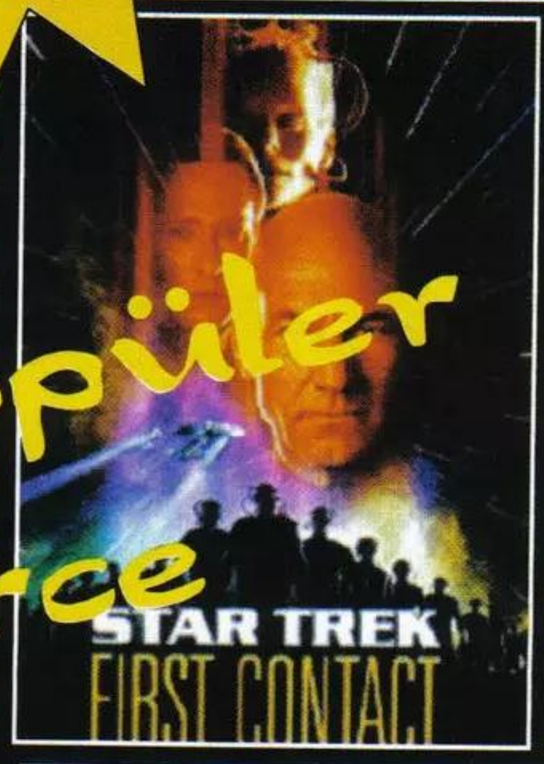
bilim center PC GAMES

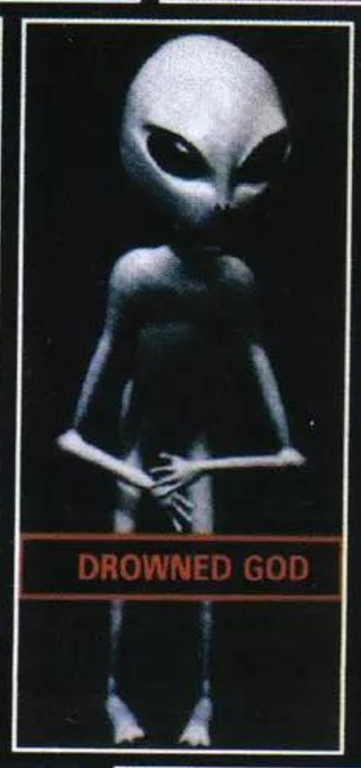
ANKARA'DA SİZE EN YAKIN YERDE!

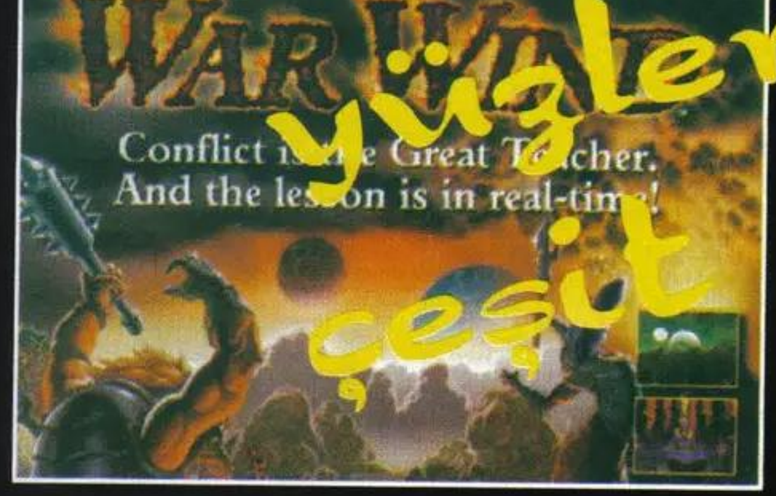


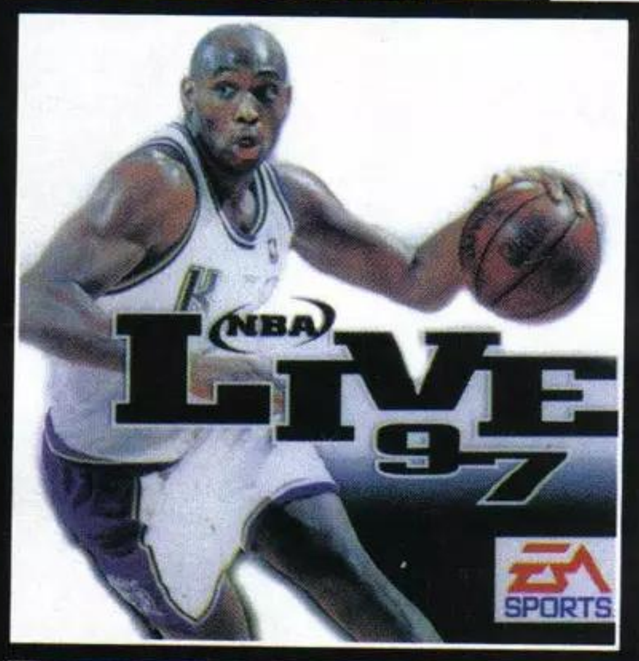


en popüler yüzlerce çeşit

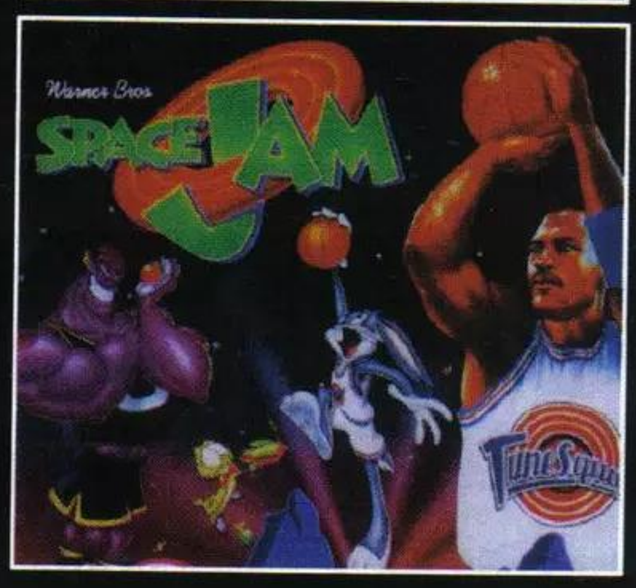


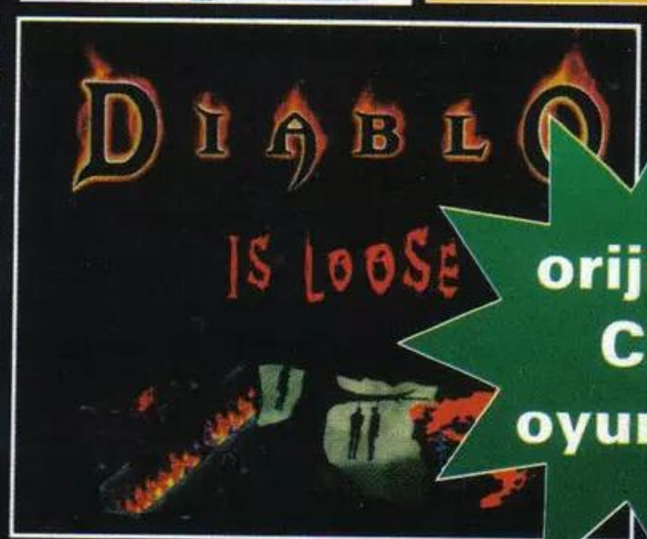






- AH-64 APACHE LONGBOW
- BROKEN SWORD
- LARRY 7
- CYBERIA 2
- DUKE NUKEM 3D MANIA
- DIABLO
- DESTRUCTION DERBY
- F 22 LIGHTNING
- DAYTONA USA
- FIFA INT. SOCCER '97
- GRAND PRIX
- HARPOON '97
- MECH WARRIOR 2
- NASCAR RACING 2
- PHANTASMAGORIA 2
- NBA LIVE '97
- SYNDICATE WARS
- RED ALERT
- SKY NET
- STEEL PANTHERS 2
- U.S. NAVY FIGHTERS
- WARCRAFT
- WARCRAFT EXP.
- NEED FOR SPEED
- TOMB RAIDER
- SPACE JAM
- ZORK NEMESIS
- HUNTER
- WARWIND





orijinal CD oyunları

ANKARA

Bilim Center

Ziya Gökalp Cad. No:27 Kızılay / ANKARA
Tel:(0312) 417 48 48 Fax:(0312) 430 04 75

PRIVATEER 2

Origin, çok tutulan interaktif oyun teknolojisini sürekli geliştirme peşinde olan bir firma. İşte o teknolojinin son ürünü Privateer 2, 3 CD içinde karşımıza çıkıyor. Privateer 2-The Darkening de son günlerde çıkan her oyun gibi, çalışabilmek için oldukça sıkı bir bilgisayar ortamı istiyor. Pentium ve 16 MB Ram olmadan bu oyun pek oynanamaz, özellikle CD sürücünüz düşük hızda ise. Privateer 2 - The Darkening (bundan sonra P2 olarak bahsedeceğim) yüklendiği zaman uzunca bir intro sahnesi izliyoruz. Olayın özeti ise şöyle: Biz Lev Arris adında bir delikanlı rolündeyiz. Bu eleman bindiği gemi ile gezegene inerken kimliği meçhul bir takım gemiler saldırıyorlar. Kontrol sistemi devre dışı kalan gemi çakılıyor ve herkes ölüyor, tabii biz hariç. Yalnız bir sorun var, bu kaza yüzünden geçmişimizi unutuveriyoruz. Hastanede tedavi görürken bizi tedavi eden doktoru da iki siyahlı tip öldürüveriyor. Neticede kontrol bize geçiyor ve kendimizi Hermes gezegeninde buluyoruz.

Bir gezegene indiğinizde, orada bulunan özel yerlere gidebilir veya ticaret ortamına girebilirsiniz. Mouse'u gezdirdiğinizde, Enter Booth, Transit veya Leave seçenekleri belirecektir. Şimdi bunların ne işe yaradığını görelim.

Enter Booth:
Burası bir haberleşme ağı. Çeşitli işleri buradan hallediyoruz. En solda bulunan Ships başlığı altında kendimize gemi alabilir, gemimizi satabilir ya da varolan gemimizi donatabiliriz, tabii para durumumuz yeterliyse.

Purchase/Sell ships: Bu menüyle gemi alım satımının yapıldığı yere gidiyoruz. Parası olan için gemiler çeşit çeşit, fakat

HERETIC

Fiyat:	100,000	Zırh:	Orta
Max. Hız:	428	Module #:	5
Dönme Hızı:	65/sec	Missile #:	6
Kalkan:	Orta	Gun #:	4

İyi gemi ama hantal ve birazcık pahalı. Oyunun kutusunda olması avantaj tabii....

oyunun başındaki cüzi kredimizle biz sadece Straith tipi bir gemi alabiliyoruz. Gemilerin fiyatları, özellikleriyle doğru orantılı. Bu özellikler ise şöyle:

Max Speed: Geminin normal uzaydaki maksimum hızı.

Agility: Geminin manevra yeteneği, daha doğrusu siz manevra yaptığınızda ne kadar çabuk tepki verdiği

Shields: Geminin koruyucu kalkanlarının gücü.

Armor: Geminin zırhı

Gun Mounts: Bir gemide ne kadar çok silah bulunursa o kadar iyidir tabii, ama bu silahların sayısı burada belirtilenden fazla olamaz. Kısaca bu sayı geminin aynı anda sahip olabileceği silah sayısını belirtir.

Missile Mounts: Geminin aynı anda taşıyabildiği füze sayısı.

Module Mounts: Geminin aynı anda taşıyabildiği modül sayısı.

Geminin tamir işlemleri Repair menüsünden yapılıyor. Hasar gören yerleri üstüne tıklayarak tamir edebilir ya da **Complete Repair**'e click ederek geminin her tarafının tamir edilmesini sağlayabilirsiniz.

Purchase / Sell Equipment: Gemiye donanımı buradan alıyor ve eski donanımı yine burada satıyoruz. Donanımlar üç grupta toplanmış, bunlar silahlar, füzeler ve modüller.

Modüller:

Coolant Unit MK I : Soğutucu. lazerlerinizin soğumasını % 30 hızlandırır.
Coolant Unit MK II : % 50 hızlandırır.
Coolant Unit MK III : % 110 hızlandırır.
Coolant Unit MK IV : % 150 hızlandırır.

Auto Repair Unit: Geminiz hasar gördüğünde otomatik olarak tamir işlemi başlatır fakat bu işlem çok yavaştır
Auto Repair Unit MK II: Usttekı cihazdan daha hızlı çalışan bir tamir unitesidir
Afterburner Enhancer MKI Afterburner performansınızı % 10 arttırır
Afterburner Enhancer MKII: Afterburner performansınızı % 20 arttırır.
Shield Generator Enhancer MK I: Geminin kalkanları hasar gördüğünde, zamanla tekrar dolacaktır. Bu cihaz dolum işlemini %50 hızlandırır.
Shield Generator Enhancer MK II: Yukarıdaki cihazla aynı işlevi görür, ancak dolum işlemi bu kez % 75 daha hızlı olur.
BSE: Karşıdaki geminin bilgisayarına virüs gönderir.
Signal filter: Bize gelen virüslerden gemiyi %50 başarı şansıyla korur.
Hi-ex mines: Uzaya mayınlar salar.
Proximity mines: Dokunuca patlar, geniş bir alanı etkiler.
Viral mines: Yakınına gemi gelince patlar.
Nuke'em: Geniş bir alanda dost düşman demeden biz hariç tüm gemileri patlatır.
Decoys MK I: Üzerinize gelen bir füzeyi savuşturmaya yarar. Başarı şansı %50.
Decoys MK II: Üstteki gibi çalışır ama başarı şansı % 75.

Füzeler:

Snipe Missile: En ucuz ve güçsüz füze.
Brute Missile: Küçük gemilere karşı etkili olur.
Brute Missile MK 2: Üsttekinden daha hızlıdır fakat kitlenmesi uzun sürer.
Python Missile: Güçlü ve uzun menzilli bir füzedir.
Disrupter: Düşman geminin elektrik sistemini bozar.
Stingray Torpedo: Çarptığı hedefe büyük hasar verir.
Banshee Missile: Çarptığı hedefin kalkanlarını yok eder.
Hellraiser torpedo: En büyük zararı veren füzedir, fakat biraz yavaştır.

Silahlar:

Stream Laser: En ucuz ve güçsüz lazer budur.
Stream Laser MK2: Hasarı yüksek bir lazer silahıdır.
Volt Laser: Yakından etkilidir.
Flux Beam: Büyük çaplı olarak yapılan ilk silahtır.
Flux Beam MK 2: Çok güçlü, düşmana korkunç zarar veren bir silahtır.
Mass Ion Cannon: Lazer olmadığı için ısınmaz, çok seri ateş eder. Büyük zarar verir.

Bulletin Board üzerinden diğer şahıslarla iletişim kurabiliyoruz.
Burada Wingman seçerek yanımıza bir eskort alabiliriz. Cargo seçerek yük gemisi kiralayabiliriz veya Mission seçerek para kazanabiliriz. Bu Missionlar genelde belli bir noktaya gidip herşeyi patlatmaktan ibaret oluyorlar.

Public Records: Buradaki kayıtlar yardımıyla kişiler, şirketler, gemiler ve gezegenler hakkında bilgi alabiliriz. Oyunun başlarında sık sık buraya başvurmamız gerekiyor.

Commodities: Ticaret yapılan bölüm. Çeşitli malları alıp diğer gezegenlerde satarak para kazanabilirsiniz.

News Bulletins: Son olayları öğrenmeye

DURESS

Fiyat:	10.000	Zırh:	Zayıf
Max. Hız:	288	Module #:	2
Dönme Hızı:	45/sec	Missile #:	2
Kalkan:	Zayıf	Gun #:	2

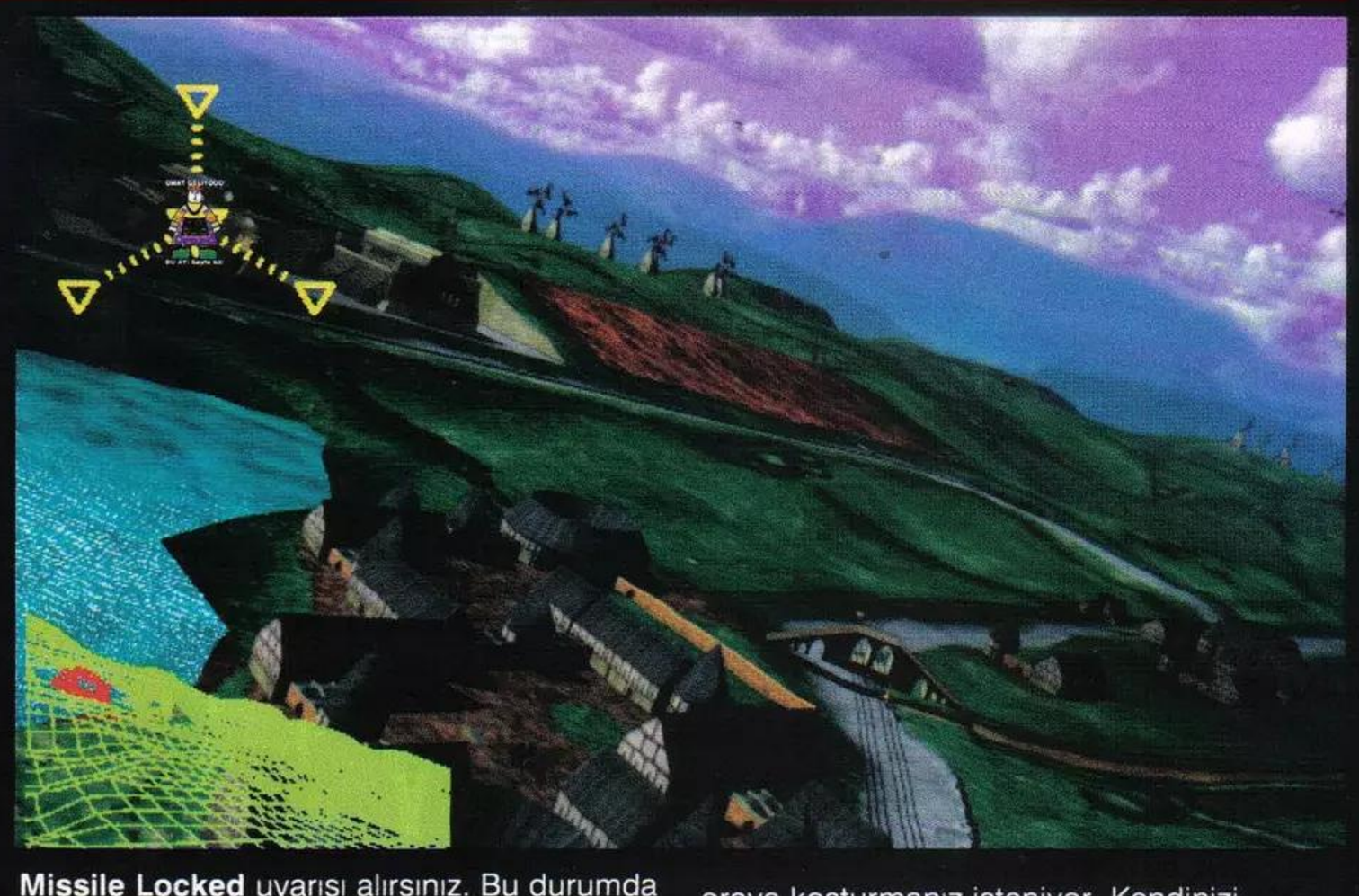
Boşuna gülmeyin. Oyunun başında paranız sadece buna yetiyor :(

FALDARI Mk2.0

Fiyat:	25.000	Zırh:	Zayıf
Max. Hız:	460	Module #:	6
Dönme Hızı:	40 sec	Missile #:	6
Kalkan:	Orta	Gun #:	4

Alacağınıza paranızı çöpe atın daha iyi. Uzay Subaru'su bu işte...

yarar. **Logoff** ile buradan çıkarsınız ve tekrar gezegene dönersiniz.
Eğer gezegendeyken Transit seçerseniz, o gezegende bulunan diğer yerlere gidebilirsiniz. Bu her gezegende değişiktir.
Gezegende **P** tuşuna basarsanız yanınınızda taşıdığınız bilgisayarınızı kullanmaya başlarsınız(PDA). ***PDA*** açılınca dört simge belirir. Üstteki kağıt şeklinde olan simgeye basarak kişisel durumunuzu öğrenebilirsiniz (status diary). *Status diary* sık sık bakmanız gerekn bir yerdir, çünkü oyundaki gelişmeler buraya kaydedilir. Buradaki entry'lere bakarak nereye gitmeniz gerektiğini öğrenirsiniz. *Credits* başlığı altında toplam krediniz, number of kills başlığı altında yok ettiğiniz gemi sayısı ve rating başlığı altında ünvanınız görülür.
Soldaki gemi ikonuna basarsanız geminin özellikleri görünür. Gemideki modül, silah ve füzeler ile hasar durumu burada belirtilmiştir. Sağdaki ikonla kargo durumunuzu öğrenirsiniz. Taşıdığınız yüklerin cinsi, ödene fiyat ve o anki değeri burada yazar. Ekranın altında ise kargo gemisinin o anki durumu gösterilir.
Alttaki ikonla options menüsüne girilir. Buradan **save/load** yapabilirsiniz. Ayrıca oyundaki video görüntülerini ve/veya ses efektlerini de yine buradan kapatabilirsiniz.
Gezegende yapılabilecek işlemler kısaca böyle. Leave ile uzaya açılabilirsiniz. Uzayda yapılabilecek temel işlemler ise aşağıda anlatıldığı gibidir:
Başka bir sisteme gitmek için **ALT+N** tuşlarına basın. Karşınıza harita çıkacaktır. Buradan gideceğiniz yere tıklayın. Eğer gideceğiniz yerin adını biliyor fakat yerini bilmiyorsanız, **F'** ye bastıktan sonra yerin adını yazın. **Destination Selected** diye bir uyarı gelecektir. Exit ile tekrar kokpite dönün. **J** tuşuna basarak sıçrama yapabilirsiniz. Sıçrama sayısı, gidilecek yere bağlı olarak değişir. Ayrıca, çevrede düşman varsa sıçrama yapamazsınız.
Bir gezegene inmek için: Gezegenin iyice yakınlarına gelin. (Gezegen ekranın yarısını kaplayacak kadar) **C** tuşuna basın. Planetary Control yazıyorsa, **1'e** basın. Permission to land yazısı çıkacaktır. Tekrar **1'e** basın. Gezegene otomatik olarak inersiniz.
Savaşlar: Eğer etrafta düşman varsa, radarda kırmızı olarak görünürler. **W** tuşuna basarak en yakın düşmana kilitlenirsiniz. Düşman eğer uzaktaysa sarı, yakındaysa kırmızı bir pencere içinde görülür. Eğer düşman önünüzde değilse, ekrandaki sarı veya kırmızı ok işaretini takip edin. Mouse ile ateş edebilirsiniz. Düşmanın kalkan ve zırh durumu, sol alt tarafta görünürken sizinki de sağ alt taraftadır. Düşmanı vurabilmek için, tam üstüne değil de portakal rengi olan işarete ateş edin. Eğer yanınızda füze varsa, düşmanı önünüze aldıktan bir süre sonra **Missile Locked** uyarısı alırsınız. Bu durumda Enter tuşuna basarak füzeyi fırlatabilirsiniz.
Uzayda kullanılan diğer tuşlar yazının sonunda bulabilirsiniz.
Uçuş esnasında size e-mail ile bazı mesajlar gelebilir. Bunlara **Yes/No** ile cevap verebilirsiniz ancak bazı durumlarda seçim hakkı tanımıyorlar, bu durumda Exit'e basmalısınız.
Eğer o tuşuna basarak sos alıcınızı açtıysanız korsanların saldırdığı insanlardan imdat çığlıkları size yağacaktır. Yardımlarınızı karşılıksız bırakmıyorlar bu yüzden bu çağrıları değerlendirmeye bakın.
Oyunda sık sık **ALT+D** ya da gezegendeyseniz **PAD** ile diary entrylere bakarak nereye gitmeniz gerektiğini kontrol etmelisiniz. Yapılan çağrıları geri çevirmeyin. Para kazanmanın en kolay yolu missionları kabul etmek, ticaretle uğraşmanıza değmez. Oyun ilerledikçe karşınıza çıkan gemiler sayıca artarken yetenekleri de fazlalaşıyor, bu yüzden savaşları kazanabilmek için daha iyi gemiler ve donanıma ihtiyacınız var. Almanız gereken donanımlar arasında Ion **Cannon, Shield Generator** öncelikli yer tutmalı. Ayrıca mümkün olduğunca çabuk daha iyi gemiler bulmaya bakın. Eğer bir savaşta zorlanıyorsanız bir de yanınıza iyi bir Wingman alıp gidin.
Eskort görevlerinde çok dikkatli olun, koruduğunuz gemi yok olursa görev iptal olur ve para kazanamazsınız.
PD2, mükemmel savaş sahnelerine sahip. Hem sesler hem de grafikler, özellikle patlamalar özenilerek yapılmış. Oyunun adventure kısmı için ne yazık ki aynı şeyi söylemek mümkün değil. Genellikle oradan oraya koşturmanız isteniyor. Kendinizi kaptırdığınız takdirde çabucak çözebilirsiniz. Yalnız oyunun iyi tarafı şu ki, oyun bittikten sonra da etrafta gezip savaşabiliyorsunuz.
PD2, verilen paranın hakkını veren bir oyun. Ama keşke adventure kısmı biraz daha detaylı yapılsaydı diye düşünmekten kendimi alamıyorum.



Klavye Örtüsü:

Tab: Afterburner (Basılı tutulduğunda)
W : En yakın düşmana kilitlenme
S : En yakın dosta kilitlenme
A : Hedefi değiştirme
Z : Hedefi geriye doğru değiştirme
Alt+S: Nuke'em fırlatma
X : Hedefle aynı hızı sağlama
Alt+X: Oyundan çıkış
C : Haberleşme açma/kapama
D : Hasar tablosu
Alt+D: Görev bilgisi
F : Silahları açma/kapama
B : Mayın/Decoy açma/kapama
Alt+B: BSE açma
T : Hedefteki objeyi yakalama
Y : Yakalanan objeyi bırakma
Alt+H: Tuşların listesi
Alt+N: Harita
M : Füze açma/kapama
O : SOS alıcısı
Ğ : Hızı sıfıra indirir.
Ü: Hızı maksimum yapar.
Backspace: Mayın/decoy atar.
+ : Hızı arttırır.
- : Hızı azaltır.
F1 : Önden görünüm

FREIJ

Fiyat:	180,000	Zırh:	Orta
Max. Hız:	400	Module #:	7
Dönme Hızı:	75/sec	Missile #:	7
Kalkan:	Güçlü	Gun #:	4

Hayvan kadar gemi işte. Doldur bin üstüne. Ha Omay geliyo demiş miydim?

F2: Sol görünüm
F3: Arkadan görünüm
F4: Sağ görünüm

SHAMAN

Fiyat:	17,000	Zırh:	Zayıf
Max. Hız:	320	Module #:	4
Dönme Hızı:	50/sec	Missile #:	4
Kalkan:	Orta	Gun #:	2

Bu fiyata alabileceğiniz ek 'Medium' gemi. Kelepir, kaçırmayın.

DANRIK

Fiyat:	250,000	Zırh:	Orta
Max. Hız:	440	Module #:	7
Dönme Hızı:	100/sec	Missile #:	7
Kalkan:	Güçlü	Gun #:	5

250,000 abi. Nasıl olduğunu nerden bilim, vitrinden görebildim anca...

PRIVATEER 2

FİRMA: ORIGIN
TÜR: UZAY SIMULASYONU
SİSTEM: PENTIUM 75, 8 MB RAM, 1 CD 30 MB HARDISK
GENEL: %85

☒Bahadır Akcan

BATMAN FOREVER

Türkiye'nin 1 numaralı oyun açıklamaları dergisinden merhaba. Bir GameShow'la daha karşınızdayız. Ben Burak ve bugünkü action seansınızda Batman ve yardımcısı Robin (kurt misali serçe)'in son maceralarına değinmek amacıyla emrinize amadeyim. Batman ve Robin'in kötülere karşı amansız savaşını konu eden oyunumuz, bana ilk anda GameShow' un ilk renkli sayısındaki bir yazımı hatırlattı (bkz. Sayı 15, Mart 96). O sıralarda ben yeni yetmelikten yavaş yavaş yakayı sıyırırken dergi de, dergi yönetiminin yoğun çalışmaları sonucu renkli çıkma aşamasına kadar gelmişti (bu elinizde tuttuğunuzdan bi önceki aşama). Kapak geçen yıl adından fazlasıyla sözettiren Wing Commander 4'tü. Ama ne yazık ki o dahil bir kaç oyunun sayfasında renk çıkış problemi vardı. Bir sonraki sayıda o problemler de giderilerek okuyucu karşısına çıkmak çok mutluluk vericiydi. Ama bununla da yetinmeyip, tabii ki sizin de desteğinizle buralara kadar geldik.

Ve şimdi yine Mart ayı, aradan bir yıl geçmiş olmasına rağmen Batman Forever için yepyeni ve umduğumdan 100 kat kaliteli bir oyunla karşınızdayım. Oyun birinci oyundaki düşük satış grafikleri üzerine pişman olunup "zararın neresinden dönersek kardır, hadi yeni bişeyler yapalım" düşüncesiyle tamamen yeni bir sistem ve oyunla filmin senaryosu baz alınarak hazırlanmış. Ve baştan söylemek isterim ki son 10 yılın (bence) en iyi coin-up uyarlaması. Senaryo filmden alındığı için filmle içiçe oynamanın zevki, bir jetonlu oyun makinasından uyarlandığı için arcade salonunda oynuyormuş hissi, renkli ve 486' da bile hızlı oynanabilmesiyle az önceki sıfatı elde etti. Oyunun ses efektleri her zamanki Acclaim kalitesinin bir örneği. Müzikler zaten CD-Audio, tak da dinle misali. Grafikler desen çaktırmıyor ama harbi render grafikler. E ben daha ne isterim bir action oyundan. Tabii bi de favori kahramanım Batman' in olması da bence bir artı daha.

Oyun yüklenince karşınızda bir menü beliriyor (kırılma efektine dikkat):

Start Game: Oyuna başla.
Options: Opsiyonlar;
Difficulty: Zorluk seviyesi.
Continues: Jeton sayısı gibi bişey.
Sound Effects: Ses efektleri açık/kapalı.

Musics: Müzikler açık/kapalı.
Details: Detaylar yüksek/düşük.
Configure Controls: Tuşları ayarlar (yukarı, aşağı, sol, sağ, zıplama, tekme, yumruk/silah).
Exit: Geri döner.
Exit to Dos: DOS' a düşer.
Uygun ayarlardan sonra hemen oyuna başlıyoruz. İlk iş adam seçme. Seçim şansınız az: Batman ya da Robin. Seçim yapıldıktan sonra oyuna başlıyoruz. Oyunun zorluk derecesi iyi ayarlanmış, ilk oyunda bile oldukça iyi skorlarla ikinci levela geçebiliyorsunuz (aslında 1. Level oyunla tanışmak için düşünülmüş). Her level sonunda karşınıza bir güçlü end-of-level boss çıkıyor. Bunun güç çizgisi ise ekranın altında. Yeri gelmişken ekrandaki göstergeler ve anlamlarından bahsetmem gerek. Kahramanımızın resminin yanında duran iki çizgiden üstteki **HEALTH** (yani sağlık) çizgisi. Bu bitince x3 falan gibi yazan yerden bir tane düşer yani ölürsünüz. Haklarınızın hepsi bitince continue şansınız kalmışsa devam edersiniz (skor sıfırlanır). Bu sırada hakkınız karakter değiştirme var. Sağlık çizgisinin altında ise güç çizginiz duruyor. Bu güç işi biraz farklı ama iyi bir şey. Bir nevi mana. Yerden Batman ikonları topladıkça ve combo yaptıkça (bu arada söylenene göre yeni combo sistemi ile 400 comboya kadar çıkılabiliyor) artıyor. Bu tam dolunca güzel bir animasyon ve bi üst güç seviyesi. Güç seviyeniz güç çizgisinin hemen solundaki rakamla belirtilmiş. Dövüştükçe power çizgisi azalır ve sıfırlanınca bir alt güç seviyesine düşersiniz. Sol alttaki kutucukta ise o anki silahınız (varsa) duruyor. Bir silah alınca öbürü otomatik olarak yok oluyor. Kısaca işinize yaramayan silahı almayın. Silah almak deyince aklıma geldi. Yerdeki power-up ikonları şöyle:
Health: Sağlık ilacınız. Ölüme yakınken gelirse ne ala.
Batarang: Batman' in meşhur yarasa bumerangı. Gider, yok eder ve döner. Çok kullanışlı.
Super Batarang: Bazı end-of-level bosslarda işe yarıyor. Yok edici. Bu bosslar geldiği zaman (örn. Helicopter) arkaya otomatik olarak ateş eder. Normalde batarangdan bir kademe daha iyi.
Ying Yang: Eski bir uzakdoğu felsefesi ama burada bir para attırıyor ve yazı ya da tura gelmesine göre siz ya da kötüler küçülüyor.
Stun Bomb, Shockwave Bomb: Bombalarınız. İkisi de aynı işe yarıyor(yok etmek) ama efektler farklı olsun diye koymuşlar herhalde.
Batbola: İki batarang+ortalarına da bir ip. Güzel, gelişme var.
Batsignal: Beyaz yarasaları çağırır ve bunlar adamları bir güzel halleder. En güzel silahlardan biri çünkü yarasaların hepsi ölene kadar devam ediyor ve garantili.
Grapple: Batman' in ünlü ipi. Batman ve Kim sarmaş dolaş uçuyor. Sonra Batman kızı bırakıyor. Kız arkasını dönüyor ama Batman yok. İşte o sahnelerde Batman' in kullandığı silah. Bununla saldırırsanız vurulmaz oluyorsunuz. Bulunca bayram et misali bir silah. Yere düşmeden bir daha ***Punch/Weapon*** tuşuna basarsanız hiç iniş yapmadan uçuşa devam edersiniz.
Taser: En güzel silahı sona sakladım. Kesin yokedici. Güç seviyeniz 3 ve üzeriyse comboyla da yapabiliyorsunuz. Bir de Rocket Boots var ama o sürpriz. Arayın bulun (isterseniz bulmayın!).
Power-uplardan sonra sıra hareketlerde (NOT: Her iki karakter için benzer hareketler verir):
Dönerek Atlama: G, İ, K
Dönerek Tekme: İ, İ, K
Geri Dirsek: G, İ, P
Kuvvetli Yumruk: İ, İ, P
Atma: Yaklaş, tutunca P+K
Guard: P+K
Yerden Tekme: A+K
Uçan Tekme: Zıpla, havada K
Boruya Tutunma: Borunun altında zıpla.
Kasa vs. alma: Yanına gidin ve Punch/Weapon' a basın.
BATMAN TASER COMBO: İ, İ, K, İ, İ, K, İ, İ, K
ROBIN TASER COMBO: İ, İ, P, İ, İ, P, İ, İ, P (Sürekli).
BATMAN LONG COMBO: G, İ, K, P, P, K, P, K, P... (FrenzyMode Yazana Kadar).
ROBIN LONG COMBO: G, İ, K, P, P, K, K, P, P, ... (FrenzMode Yazana Kadar).
BATMAN SHORT COMBO: ZIPLA,K,P
ROBIN SHORT COMBO: ZIPLA,K,İ,İ,K
Combolar ve hareketler bu kadar. Levelı bitirince birkaç animasyonla size bonuslar sunacaklar. Bunlar:
Ying, Yang: Oyunun başında sizin lehinize yazı tura atar.
CB: Oyunda güç seviyenizi arttırır.
X2: İki kat hasar verir.
Batman logosu: Grapple verir.
VR: Adamları dondurur. 4. Bölüme VR ile başlayın ve helikopteri bekleyin. Soru sormayın, dediğimi dinleyin.
Yumruk: Holo mode verir. Bir yerine 5 Batman olsa hiç de fena olmaz.
Batarang: Super Batarang verir.
İşte bu kadar. Fakat benden size oynarken farkettiğim ve elime geçen bazı bilgiler. Umarım işinize yarar:
Monarch Bat (o dev yarasa-sanırım level 5) size o yarasa dalgalarını yollarken block yapın, zarar görmezsiniz.
Eğer bir levelı çok az enerjiyle bitirirseniz level sonunda Ying, Yang ikonunu seçin. Yeni levelın başında hemen kullanın.
Birinci levelda Batmobile' in üstüne atlayın (bu da sürpriz yumurtaymış). Havadan gelen varilleri size yaklaşınca Punch tuşuna basarak yakalayın.
Hak tazelemenin bir başka yolu: Üçüncü güç seviyesinde uzun bir combo ile 2. Güç seviyesine düşün. Sonra çıkıp power up yazılarını ya da güç seviyeniz silahınızın da gücünü belirler. Güçlüyken attığınız batarang da güçlü olur örneğin.
Birkaç ufak tavsiyeden sonra bu ay ki action seansımızda son buluyor. Sayın Batman ve sayın Robin' e bana olan yardımlarından ötürü teşekkür ederek siz sevgili oyun severlere mutlu yarınlar dilerim.

☒Burak "LORD" Bayburtlu

NOT: Artık her ay alıştınız benim notlarıma. Bu ay ki notum siz okurlara yönelik. Game-Show web sayfasına mutlaka bakın. Güzle şeyler var orada. Bir de bana e-mail' le soru sorabilirsiniz. Adresim: burakbay@doruk.com.tr. Ve son bişey: Siz Engin Abla' ya bakmayın, o öyle salak malak der işte. Aldanmayın

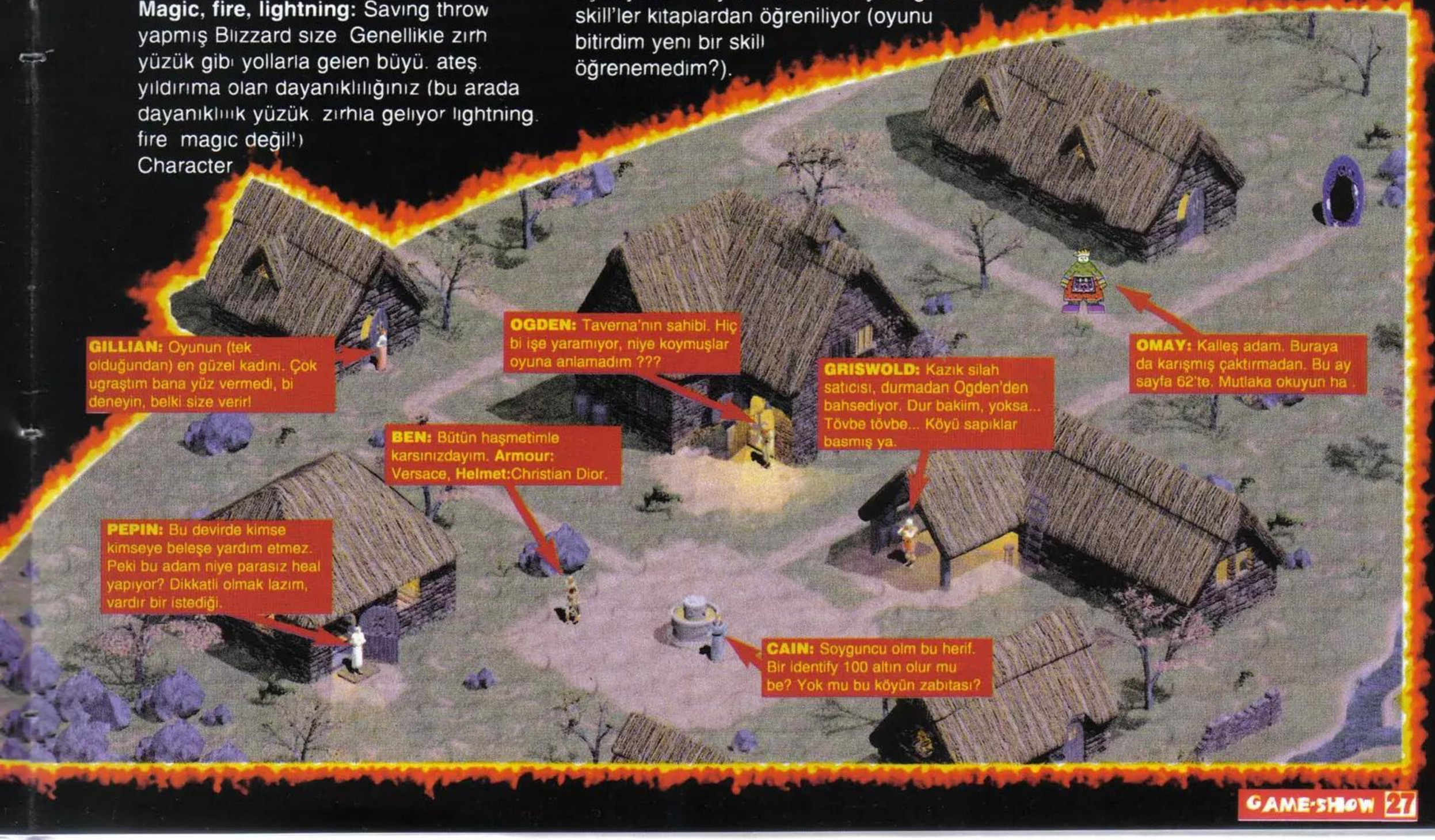
DIABLO

Bu lanet zindandaki üçüncü günüm, uff burası gittikçe sıcaklaşıyor.... Artık buranın bir kilise değil de şeytanın tapınağı olduğuna eminim. Zindan, aşağı indikçe daha da kötüleşiyor. Vahşet, o iğrenç yaratıklar gözümün önünden gitmiyor. İyice zayıfladığımı hissediyorum ve son köye dönüş büyümü dün harcadım. Keşke o kılıcı almak yerine biraz daha büyü alsaydım. Healing potion'larım bitmek üzere acaba şu tabutu açsam mı? Yine içinden o şey çıkarsa? Ahh kaybedecek neyim kaldı ki... Aaahh evet işte burda... Bu kadar kolay olacağını tahmin etmiyordum! Ama, ama? Bu ses de ne? Olamaz yine onlar. bu bir tuzakmış! Kılıcım! Kılıcım nerde? Yoo hayır kırıldı mı?? Durun üstüme gelmeyin hayır hayır HAAYIIIRR!!! -(O sırada) Oğlum sen manyak mısın? Ne diye gecenin üçünde bas bas bağırıyorsun? Hadi zıbar yat!"
Sonunda Warcraft 2'nin cd'sinde demosunu görüpte tav olduğumuz oyun Diablo bilgisayarlarımızda. Aslında reklamlarına kanıp şöyle süper render grafikli müthiş bir Frp olacağını sanıyordum ama bunun sadece süper grafik kısmının doğru olduğunu gördüm. Oyun aslında en basit anlamıyla Crusader'ın Frp'ye bandırılmış hali. Yine de en iyisi oyunun içerdiği şeyleri yazıp son sözü size bırakmak. Oyunda görüş açınız Crusader gibi ama Diablo'da ekran kayıyor. Böylece daha kesintisiz oluyor tek beklediğiniz yer bölüm başları o da sizin cd-rom'unuza bağlı. Oyundaki bilmeceler ne yazık ki kol çekip kapı açmaktan ibaret. **Fighter, Wizard** ve **Rogue** olarak üç karakteriniz var. Düşman öldürdükçe experience kazanıyorsunuz ve böylece level atlıyorsunuz. Level atlayınca özelliklerinizi arttırabiliyorsunuz. Böylece biraz olsun Frp havası katılmaya çalışılmış ama sonuçta tek yaptığınız önünüze geleni öldürmek ama az da olsa aklınızı kullanıp savaştan kurtulacağınız yer var ama kurtarmıyor. Oyunun en kötü yanı köy-dungeon ikileminde geçmesi. Tamam, her level geçtiğiniz de grafikler değişiyor (16 level artı optimal mission'lar) ama değişiklik hissi yok sonuçta hala aynı köyün yanındaki kilisedesiniz. Hafiften bir konu var ama kesinlikle yetersiz kalıyor. Sadece ana konunun üzerine ufak sürprizler koymakla yetinmişler ve bir de son demo çok iyi ama yine de Crusader'daki heyecan ve merak duygusunu uyandıramıyor. Unutmadan oyunun bir de müthiş bir konusu var. Edvırt küçük bir çocuk iken köyünden ayrılmış (niyeyse, otur oturduğun yerde bela mı arıyorsun?) ve adventure'dan adventure'a koşturmuş (onun için başladığımızda 1. level!) sonra köyünü özlediğini hissedince (ya da. ya da belki de köyüne tayini çıkmıştır. Zaten buraları anlatmıyor, yoruma açık) köyüne döner. Amaa köyünü bıraktığı gibi bulamaz (demo burada başlıyor). Bunun üzerine köyündeki insanlardan bilgi alıp kötülüğün kalbi olan şeytanın inine doğru yoluna çıkar... Çok etkilendiniz değil mi? Oyunu anlatmaya devam etmeden önce kontrol ve karakter gelişmesini anlatayım.
Oyunun başında 3 ayrı karakterden birini seçiyorsunuz. Warrior (savaşçı (başka ne olabilir ki?)), Rogue (aslında hırsız ama bu oyunda tuzakları etkisiz hale getirme ve biraz büyü yapıp biraz savaşabilme (bard olayı) yeteneklerine sahip, ben bunla bitirdim (ben yani biz, ben ve Umut (Pentium güzel alet)) ve Mage (hayatını büyüye adamış filan diye başlıycam düşüp bayılacaksınız, zevkli ama zor diyim (aslında bu karakter seçimi bir bakıma zorluk derecesi oluyor)). Şimdi oyunun en önemli ve en hoş olayı, diyelim bir karakter yaratıp oyuna başladınız 5. level'a gelip save ederek çıktınız. Oyuna tekrar başladığınızda load game ve new game diye iki seçenek çıkacak. Load game'le kaldığınız yerden devam ederken new game ile aynı karakter ve item'larla oyuna tekrar başlıyorsunuz. yanı diyelim adamınız 23. Level. adı da Hamanu ve elinde obsidian staff var (boşuna aramayın bu oyunda böyle birşey yok) ve siz new game diyorsunuz böylece en baştan 23. level olarak ve obsidian staff'le (ve inventory'nizin tamamıyla) yeniden başlıyorsunuz. Bence hoş bir olay.
Oyunun diğer önemli olayı da her new game'i seçişiniz de oyunun random olarak yeni bir dungeon oluşturması.
Sıkılmazsanız tekrar tekrar bitirebilirsiniz (aynı karakterle bitirmek yerine diğerleriyle de bitirebilirsiniz tabii bu size kalmış hem bana ne ki sizin karakterinizden..). Oyuna köyde başlıyorsunuz. Sol tuş saldırma, konuşma, kullanma, açma kapama vs. için kullanılırken sağ tuşla büyü atıyorsunuz (köyde saldırı büyüsü yapamıyorsunuz). Alt tarafta ikonlar bulunuyor. **Char** ikonu karakterinizin özelliklerini görmeye yarıyor
Level, experience, next level experience: Level karakterinizin o andaki seviyesini. experience o an sahıp olduğunuz tecrübeyi, next level diğer seviyeye geçmek için ihtiyacınız olan tecrübe puanını gösteriyor.
Strenght: Dört ability score'unuzdan (yetenek puanı) biri. Ability score'lar aldığınız itemlerı kullanmanızda. verdiğiniz hasarda, korunmanızda vs. etkili oluyor. Strenght malum güç oluyor. Geleneksel olarak fighter'da yüksek. Kılıç, balta, zırh gibi şeylerde gerekiyor.
Magic: the gathering çıkmış. Acaba bilgisayara nasıl uyarlamışlar merak ediyorum. Her neyse oyunda magic, büyü gücünüzü gösterir. Büyü ezberlemek (hani yolda sokakta kitaplar buluyorsunuz ya işte onların üstüne click edince spell book'unuza eklenmesi olayı), staff ve scroll kullanmakta gerekir. Ayrıca magic ne kadar yüksekse mana da o kadar

yüksek olur.
Dexterity: Çeviklik. Korunmanızı. çabukluğunuzu, daha hızlı vurmanızı vs. etkiler.
Vitality: Sağlık. Sadece hit point'inizi etkiler.
Points to Distribute: Level atlayınca (karakteriniz, dungeon level'ı değil) "level +" diye bir ikon çıkıyor. Buna clickleyince bu ekrana geliyorsunuz. 5 puanı ability score'larınıza dağıtıyorsunuz. Böylece daha güçlü büyüler yapan fighter'la iyi dövüşen wizard yapabilirsiniz (yapacaksınız da ne olacak? Fighter asla mage kadar iyi büyü yapamaz, mage de fighter kadar iyi dövüşemez). Böylece oyunun içinde biraz strateji unsuru bulunduğunu da görüyoruz. Puanlar oyunu etkiliyor.
Life: Hayat ne güzel değil mi? Ama bu sıfır olunca pek bir anlamı olmuyor.
Mana: Azuth bless you all... Büyü yapma puanınız!? Sonuçta büyü yaptıkça azalıyor ve mana potion'la doluyor.
Gold: İnanın bunun ne olduğunu anlayamadım. Kasabaya gidip adamlarla konuşuyorum, birşeyler satın alınca karşılığında bunu veriyorum sonra düşman öldürünce bundan çıkıyor. Bilmiyorum bilemiyorum.
Armor Class: "Zırh Cinsi" kısaca AC. Size yapılan ataklara karşı savunmanız. Yalnız Ad&d'deki gibi düşünüp iyi zırhları atıp kötülerini almayın. Ne kadar yüksek o kadar iyi. Dex. etki ediyor
To hit: AC0? Biz arkadaşlar arasında tako deriz ama bu arkadaşlar farklı bir sistem kullanmış galiba (kardeş sizin zarlar kaçlık?). Düşmana vurma şansınız oluyor. Strenght ve dex. etkiliyor
Damage: Hasar... Düşmana vurmanız ona ne kazandırır ya da ne kaybettirir? işte olay burada.
Magic, fire, lightning: Saving throw yapmış Blizzard size. Genellikle zırh yüzük gibi yollarla gelen büyü. ateş. yıldırıma olan dayanıklılığınız (bu arada dayanıklılık yüzük. zırhla geliyor lightning. fire magic değil!)
Character

sheet bu kadar. Son olarak belirtmek istediğim, özelliklerinizi büyülü yollardan (zırh, ring, potion vs.) yükseltebileceğiniz. Quest ikonu ile köydeki insanlardan aldığınız görevleri görüyorsunuz (log book yani). Map oyun ekranında çıkan kullanışlı bir harita (tab tuşu). Menu options oluyor (esc). Şimdi burada quit game... Heh heh yine feyk attım. Ama yine de söyleyeyim sadece 1 save var. Bu yüzden sağlam olsun diye arada bir savelerinizi başka yere çekin. Orb of life yaşam gücünüz ve bitince ölüyorsunuz (ölünce demo yok). Belt (ortada üzerinde sayılar olan kutucuklar) oyunun en kullanışlı şeysi. Potion, scroll gibi olayları buraya koyup üzerlerindeki sayılara basarak kullanıyorsunuz.Bol bol healing koyun. Orb of Mana, bakalım Azuth sizi bugün ne kadar kutsamış? Inv. ne acaba? Backpack'inize teleport. İnventory her zaman düzenli olsun. Herhalde helm'i kafanıza, ring'i parmağınıza takacağınızı biliyorsunuz (bir de onu anlatmayayım). Spells, abilities& spells geyiğini ekrana getirir. Oyunda 4 büyü level'ı var. İlk level'da karakterinizin sahip olduğu yetenekler var. Bunlar herhangi birşey harcamadan yapılıyor. Warrior eşya tamir edebilir. rogue tuzakları etkisiz hale getirir wizard staff'leri charge eder yalnız wizard charge'ı ve warrior repair'l o eşyanın yıpranmasına yol açıyor bunu birazdan açıklıycam. Büyüler ve bir rivayete göre skill'ler kitaplardan öğreniliyor (oyunu bitirdim yeni bir skill öğrenemedim?).

Spellbook bütün büyü ve skill'leri ekrana dizer. Seçip sağ tuşla kullanarak mutlu olursunuz (ama düşman mutsuz olur). Bunlar da bittiğine göre köydeki tipleri anlatayım. Kimdir bunlar, ne yaparlar, nerede bu de...
Peppin: Köyün cleric'i, iyi insandır. Beleşe helal (heal) eder. Healing Potion satar. Oyunun başında görev veriyor.
Elder: Köyün bilgesi (ay ne geyik). Identify scroll'unuz kalmadıysa 100 altın karşılığında büyülü eşyalarınızı tanımlar. Identify edilmiş eşyalar daha fazla para ediyor.
Blacksmith: Silah, zırh falan satar. Ayrıca yıpranan eşyalarınızı tamir eder (warrior kendisi yapabiliyor). Ayrıca silah ve zırh satabilirsiniz.
Adria: Köyün cadısı (hadi len!). Köyün uzak bir yerinde yaşıyor. Büyü, scroll falan satar, satın alır ve staff recharge eder (mage'de skill olarak var). Demin de bahsettiğim gibi warrior repair edince item onarılıyor ama biraz da yıpranıyor. Eğer Blacksmith'te repair ettirirseniz hiç zarar göremeyecektir. Bu aynı şekilde wizard charge'ı için de geçerli.
Ogden: Bu adamla geyik yapmanın dışında dungeon'da bulduğunuz tabelayı vererek item kazanıyorsunuz.
Farnham: Köyün ayyaşı olur kendileri. Kim bilir belki bilgi alabilirsiniz...
Cow: Oyunun en önemli karakteri, size "möööö"



diyerek çok önemli bilgiler verir.
Gillian: Oyunun kadını. Hiçbir işe yaradığını görmedim süs olsun diye koymuşlar herhalde.
Wirt: Size para karşılığında item gösteriyor. Arada bir uğrayın belki güzel birşey olabilir (magical item'lar).
Bunları bilin:

- Her new game'de yeni bir random dungeon yaratılıyor (söylemiştim ama görmediyseniz diye).
- "Everything decays. We're just here to help it along" (Factol Pentar of the Doomguard, Plane Scape) Giydiğiniz zırh, kullandığınız silah falan hepsinin bir duration'ı var. Bu bitince kullanılmaz hale geliyor. Fighter'ın repair skill'iyle ya da blacksmith'le eşyaları repair edebilirsiniz. Ayrıntılı bilgi yukarıda...
- Staff'ler recharge edildikçe charge sayıları düşer. Charge'ı tamamen biten (recharge olamayan) staff'ler çok güzel sopa olurlar! Tabii charge'ı yapan wizard'sa (yukarı bakın dememe gerek var mı?)....
- İdentify scroll'lar büyülü eşyaları tanımlamaya yarar. Büyülü eşyaların yazıları mavi'dir. İdentify scroll yoksa köydeki Elder'a identify ettirin.
- Mana potion'lar mana, healing potion'lar life arttırır dememe gerek var mı!?
- Town Portal en önemli scroll'dur. Bunu yapınca köye giden bir portal açılır. Her level'ı tamamlardığınızda köye dönüp kullanmadığınız şeyleri satıp potion falan alın. Ayrıca bu scroll'u Witch Adria'da da bulabilirsiniz.
- "Z" tuşu zoom eder kullanın.
- Her level sonunda köye gelin dedim ya, şimdi de her gelişinizde herkesle konuşun diycem arada sırada görevler veriyorlar. Görev bitirince magical item kazanıyorsunuz. Hatta isterseniz size bir optimal mission anlatayım (Emin dedi). Dungeon'da ilk bölümü bitirince (aslında girip çıkmanız yeter) Pepin'e gelin (kılerik). Size "Köyümüzün suyu zehirlendi herkes hastalanıyor eğer biri suyu temizlemezse hepiz ölcez nooolur yardım et" diyor. Ben de bunu duyunca sonunda yaratık öldürmek dışında birşey yapıcaz diye sevinmiştim. Dungeon'da ilerlerken "şimdi alt katlarda büyülü bir eşya buluruz sonra onu su kaynağının yanında kullanıp suyu temizleriz" gibi şeyler düşünüyordum. İkinci kata geiince yıkık bir oda gördüm ve hemen daldım. Değişik bir bölüme gelmiştim. Yeni bır ırkla savaştım, ben büyülü eşyayı arayıp düşman öldürürken yukarıda "water is cleared" yazdı! Yani anlayacağınız suyu temizlemek için o bölümdeki yaratıkları öldürmek gerekiyormuş! Neyse kı suyun geçtiği yerı görebiliyoruz (ne gerek vardı ki? Biz suyu görmeden de suyu temizlediğimize ınanırız). Diğer optimal mission'lar da bundan pek farklı değil. Eğer yapamıyorsanız köydekı insanlarla konuşun onlar birşey biliyordur
- Elinizde olan bir büyünün kıtabını bulursanız kullanıp o büyünün level'ını yükseltebilirsiniz (daha fazla hasar verme falan gibi etkileri olur).

Mana harcıyor ama staff'ler mana harcamıyor.

- İlerledikçe köye yeni çıkışlar bulacaksınız.
- Veee sonunda Diablo'ya ulaşınca... Size tavsiyem sabırlı olmanız. Umutsuzluğa kapılmayın, panik olmayın (bizim gibi). Diablo'yu bütün silahlarla öldürebilirsiniz (ok taviye). Belt'e sadece healing koyun ve onlar bitince köye dönün (town portal). Potion'ları tekrar belt'e koyunca dönün Diablo'nun işini bitirin. Bu arada yanlış anlamadıysam Diablo 3 kardeş ve bu en küçüğü(!) bu demek oluyorki daha 2 devam oyunu olabilir!

Eveet böylece oyunla ilgili her türlü bilgiyi vemiş oldum. Diablo aslında bayağı eğlenceli bir oyun. Pentium'unuz varsa sizi uzun süre oyalar. Oyunda bayağı ince detaylar var. Birşey giyince karakterinizin üstünde görünüyor (robe'lar değil). Zoom olayı hoş. Kutunun üzerindeki +17 (17 yaşından küçükler oynamasın (ha ha ha)) sayesinde bol bol vahşet görüyoruz (bkz. Butcher'ın odası). Yaratıkların animasyonları çok çok iyi, sesler dehşet, müzikler inanılmaz. Adamlar herşeyi seslendirmişler. Karakterlerin sesleri farklı (warrior, rogue, mage). Demolar Blizzard'ın Warcraft 2'den bu yana ilerleme kaydettiğini gösteriyor. Özellikle son demodaki olay (taşla ilgili olan) çok hoş. Aslında hepiniz mutlaka görün, oynayın bitirin. Bir süre sonra shoot-em-up'a dönüşse bile (mouse'la oynananı) çok zevkli. Nasıl olsa sonunda hepimizin pentium'u olacak o zaman oynarız. Evet sanırım oyunla ilgili yazılabilecek herşeyi yazdım. Oyunları çok yüzeysel anlattığımızı söylüyorsunuz bazı yazılar için haklı olabilirsiniz (syndwars'ın nedenini biliyorsunuz) ama elimden geldiğince açık anlatmaya çalışıyorum. Bu arada fark ettimde çoğu şeyi oyundaki ismiyle (yani ingilizce) yazıyorum. Oyunda da böyle geçtiği için daha kolay anlaşılır diye düşünüyorum ama eğer tam tersini söyliyorsanız ben de türkçe yazarım (mana, ilahi güç eee sonra skill, yetenek...). Ayrıca sorunuz olursa Mac'e yazabileceğinizi biliyorsunuz. Onun dışında telefon edip soru sorarsanız yazılarımın sonlarında (yer kalısa) cevap vermeye çalışırım. Derken yazımı bitiriyorum. Umut, yardımların için çok sağol. Siz de dergiye destek verdiğiniz için sağolun ve gidip Daggerfall'ı alın cidden çok güzel oyun. See ya...

☒Efe "turtle" Mumoğlu

FİRMA: BLIZZARD
TÜR: ARCADE-FRP
SİSTEM: PENTIUM 60, 8 MB RAM, 1 CD 6MB HARDISK
GENEL: %90

AKTİF BİLGİSAYAR

-PC-CD-MULTIMEDIA-
-HARDWARE-SOFTWARE-

NİŞANTAŞI (212) 2478299

ETİLER (212) 2653921

EN YENİ CD OYUNLARI :

M.A.X. - MAGIC - PRIVATEER 2- PHANTASMAGORIA 2
DIABLO - SEGA RALLY - HUNTER - DES. DERBY 2
CYBER GALDIATORS - JET FIGHTER 3- BROKEN SWORD
MONKEY ISLAND 3 - DRAGON LORE 2- LANDS OF LORE 2
DIE HARD TRILOGY - SKYNET - WAR WIND - DEUS

LOGO - ETA İŞ Programları

RAM & CPU

12X CD-Rom 16X Cd-Rom

En son çıkan PC - CD ve Disket Oyunları ve Utility Programlarını bizden Temin edebilirsiniz.

VIDEO CD VE CDI FILMLERİ SATIŞ VE KİRALAMASI

PRO 2000 by Inselberg

Inselberg

Bilgisayar dünyasındaki dostunuz

HER TÜRLÜ UPGRADE İHTİYAÇLARINIZ İÇİN BİZİ MUTLAKA ARAYIN.

28.8 -33.6 FAX-MODEM

Pent.166-200 Pro 200

Raks Yetkili Bayii

MEG

Siparişleriniz APS ve Kargo ile Türkiye'nin her köşesine adrese teslim edilir.

MERKEZ:
Valikonağı Cd. Polat Psj.
No:52/17 Nişantaşı
İSTANBUL
Tel:(212)2478299

ŞUBE:
Zeytinoğlu Cad. Uğur Apt.
No:23/10 *(Akmerkez Karşısı)* Akatlar-Etiler/İST.
Tel :(212) 2653921
Fax:(212) 2573889

Hayallerinizden midir bilmem ama benim param olsaydı bir Saturn almak bununla da yetinmez sağlam bir oyun kolleksiyonuna da sahip olmak isterdim. Aslında bir Diamond Edge first generation 3D Accelerator kartta işimi görürdü ya neyse. Eğer siz de bu tip hayaller içindeyseniz Gameshow size inanılmaz iki fırsat sunuyor. Bu fırsatlardan birincisi: Sayısal Lotoda kazanacak rakamları vermek, ikincisi : PC'lere yeni gelen Sega Rally'nin müjdesini vermek. Siz istediğinizi seçin.

İşte size sayısal loto sonuçları: 2-1-23-12-21-8

İşte size Sega Rally nin müjdesi.

Sega'nın çıkarttığı Sega Rally Saturn konsollarının peynir ekmek gibi satılmasına yol açmıştı. Bu da Segacıları aynı oyunun PC versiyonunu yapmaya itti fakat sakın Sega'nın diğer oyunlarınında (Nights or World Series II) aynı şekilde PC'lere geleceğini sanmayın. Şu ana kadar Sega'nın PC ler için çıkarttığı oyunlar tamamen hitlerinden oluşuyordu. Baku Baku, Bug, Virtua Fighter PC, Daytona ve Virtua Squad. Şimdi de Sega Rally. Eğer (şans eseri falan) Sega Rally'nin konsol versiyonunu gördüyseniz PC versiyonunun ondan aşağı kalır yanı olmadığını bilmeniz gerek. Tabii bu oyunu 55 Ekran dolby surround bir televizyona takıp oynayamayacaksınız ama modem veya networkte oynayabileceksiniz (TCP/IP den hiç bahsedilmiyor ona göre).

Eğer arcade türü rallylerden hoşlanıyorsanız bu avantaj ve dezavantajlara kulak asmayın derim. Alın oyunu kendinize ve Sega'ya bir şans verin. Yalnız şans vermeden önce bir minimum konfigürasyonu da okumayı ihmal etmeyin.

Oyun Windows 95 altında çalışıyor, Pentium 75 ve 16 Mb ram istiyor. Bununla da yetinmeyip SVGA, 256 renk, (16 bit renk tavsiye) ve Sound Blaster 16 veya uyumlu ses kartı da istiyor. CD-Rom hızında biraz insaflı davranmışlar, 2 hızlı yeter demişler. Yani bir tek beni istemiyorlar oyun için.

Oyuna başladığınız da karşınıza çıkan kombinasyonlar ise şöyle:

Arcade Mode: Eğer jetonlu makinalardaki havayı yakalamak istiyorsanız yani şöyle baba gibi bir arcade oynayayım diyorsanız tam size göre bir seçenek ama unutmayın ki rakibiniz bilgisayar olacaktır.

Time Attack Mode: Zaman sınırlaması olmayan moddur.

2-Player Battle Mode: Arkadaşınız ile kapışmak mı geldi içinizden tamam o zaman.

Link Game Mode: Network ortamında olan iki kişiyseniz bu mod tam size göre ama oyundan her ikinizdede olmalı bunuda unutmayın.

Bu tip oyun modlarından başka ***Car Settings, Records, View rankings, Options*** gibi anlatması geyik olacak menüler de var.

Arcade modda seçebileceğiniz 2 tür oyun var. Bunlar:

CHAMPIONSHIP

3 değişik pistte 14 adet bilgisayar kontrollü arabaya karşı yarışabilirsiniz fakat yarışacağınız bu 3 pistin zorluk dereceleri birbirlerinden farklıdır. (**DESERT:** Kolay, **FOREST:** Orta, ve **MOUNTAIN:** Expert). Hedefiniz zaman bitmeden bütün parkurları bitirmek.

PRACTICE:

Herhangi bir parkur seçin ve yine bilgisayar kontrollü bir arabaya karşı zamanı bitirmeden yarışın.

Deneyimlerim bana göstermiştir ki araba yarışlarında arabanın hızlı olması veya güçlü olması çok etkili değildir, önemli olan arabanın ayarlarının iyi yapılmış olmasıdır. İyi ayarlanmamış bir araba istediği kadar hızlı olsun neye yarar. Bunun en piskopat örneğini Nascar Racing 2'de görebilirsiniz. Araba ayarlanması neredeyse oyunun yarısı. Sega Rally her ne kadar arcade türü bir oyun olsa da bu oyundada bazı ayarlar yapmak gerekiyor.

Ula çok sayın güzel halkım, neden hep böyle Toyota, Subaru, Lancia gibi komik arabalar şampiyon olmaktadırlar. Bmw'nin, Mercedes'in suyu mu çıkmıştır. Bu firmalar uyumaktadırlar mı? Şampiyonluk kapanın elinde kalmaktadır. Bu büyük firmalar derhal ralli olayına el atmalıdırlar.

ralli sporu hakkındaki dahiyane fikirlerimdir iyi dinlenilsin ya da:

MERHABA TAKİ ABİ

Ula çok sayın güzel halkım, bu ne biçim yarıştır. Bu adamlar piste ayrı ayrı çıkmaktadırlar. Böyle yapınca yarış olmamaktadır. Erkek olan aynı anda çıkıp kıran kırana yarışmalıdır. Aynı anda yarışmayı yemeyenler ralliciyim diye geçinmemelidir.

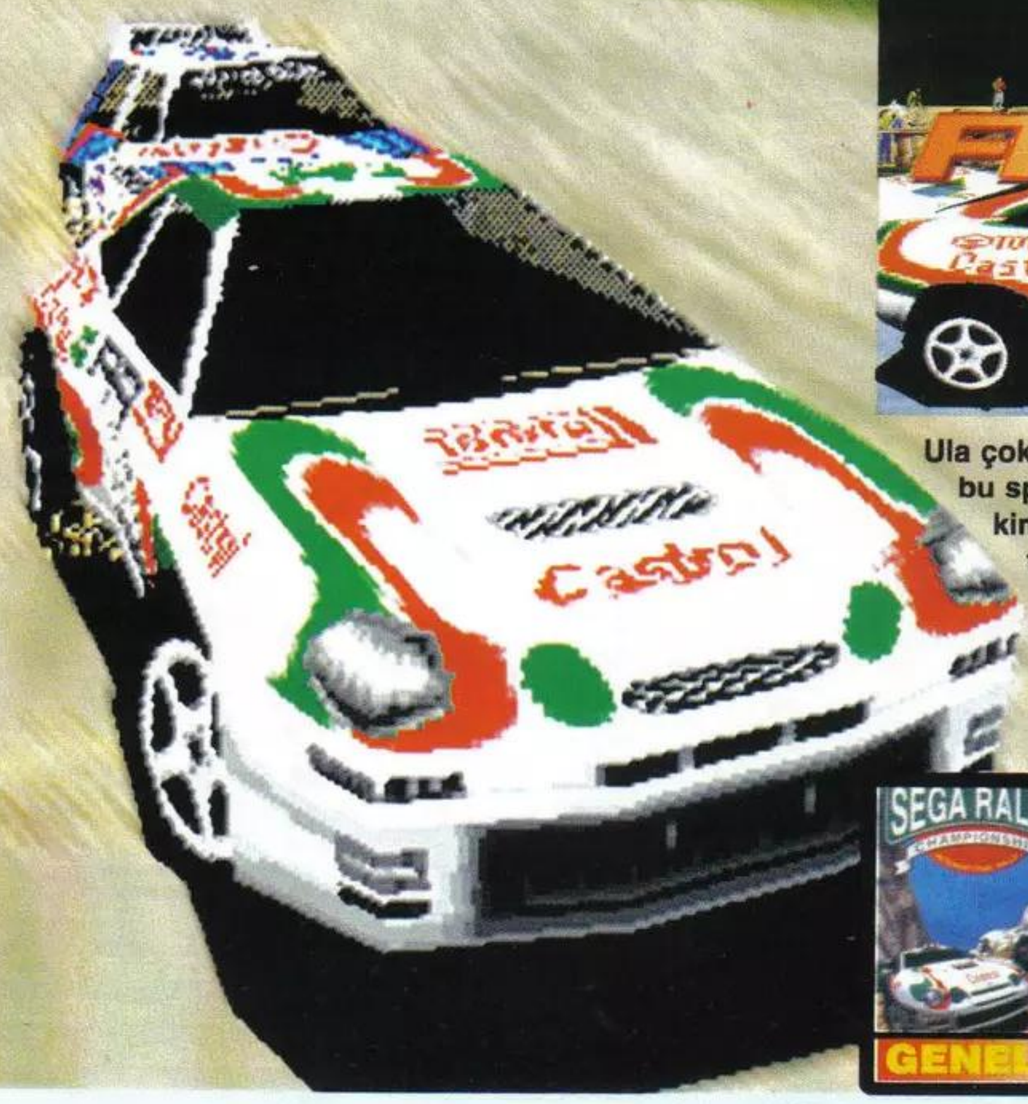
Ula çok sayın güzel halkım, hatta bana verilecek bir C serisi Mercedes'le rallide (ve Formula 1 de, hatta uzay arastırmalarında) harikalar yaratacağım bilinmelidir.

TRANSMISSION: Vites. AT (otomatik), MT (manuel).
HANDLING: Kavrama hassasiyeti. Ayar değeri arttıkça daha sıkı bir kavrama olur arabada.
TIRES: Sayı arttıkça tekerlek sertliği artar.
F.SUSPENSION: Ön suspansiyon sertliği. Sayı arttıkça suspansiyon sertleşir.
R.SUSPENSION: Arka suspansiyon sertliği. Ön ile aynı
BLOW OFF VALVE: Gazı bıraktığınızdaki motorun hızını değiştirir.
Yukarıda değindiğim ayarlara göre arabanızı kurun, lafımı da unutmayın. Araba ayarları her şeyden önce gelir.
Oyuna başladığınızda karşınıza çıkan ekran yarış oyunlarına alışık olmayanlara biraz karışık gelebilir. Bu durumdakiler için biraz açıklama yapalım.
OYUN EKRANI:
1.Total Time: O ana kadar ki bütün laplerin toplam zamanını gösterir.
2.Lap Time: Tamamlanmış lap sayısını ve zamanını gösterir.
3.Tachometer: Takometre. RPm cinsinden devirdir.
4.Gear: Vitesin o anda kaçta olduğunu gösterir.
5.Speedometer: Hızınızı gösterir
6.Time Counter: Ne kadar zamanınız kaldığını gösterir. Eğer zaman biterse oyunda biter fakat zaman bitmeden bir checkpoint'ten geçerseniz extra zaman kazanırsınız.
7.Position/Number of Cars: Kaç araba içinde kaçıncı olduğunuzu belirtir.
8. Best Time: En iyi 3 zamanı belirtir.
Biraz da tekniklerden bahsedelim.
Yeni başlayanlar için virajlar büyük bir kabusdur. Viraja girip de bir yerlere çarpmadan çıkmak büyük bir derttir. Bu çarpmalar ya direksiyonu aşırı kırmadan veya direksiyonu ters yöne aniden çevirmeden olur. Eğer arabanın kontrolünü kaybederseniz sağlam durun ve hemen yavaşlayın.
Viraj dönüşleri dediğim gibi büyük bir derttir ve belli bir taktik ister. Bu taktiği şöyle özetliyebiliriz. Günlük hayatta viraja yaklaşırız, yavaşlarız yani vites küçültürüz ve virajı alırız ama yarışta virajları min. zamanda almalıyız. Araba ile viraja girdiniz, ön tekerler virajın daire yayı ile aynı kalmalıdır. Arka tekerler ise merkez kaç kuvveti benzeri merkezden dışarıya doğru hareket etmelidir. Eğer bu pozisyonu viraj boyunca sabit tutarsanız direksiyonu fazla döndürmüş olursunuz ve muhtemelen spin atarsınız. Bunu engellemek için ise direksiyonu spin attığınız yöne doğru çevirin. Bu kuvvetin dengelenmesine yardımcı olacaktır.
Hızı düşürmenin 4 yolu vardır: Nerede hangi metodları kullanacağınıza gelince:
1-Fren Yapmak: Aniden hız düşürmek keskin virajlarda gerekli olduğu için bu gibi durumlarda fren yapmayı tercih edin.
2-Hız düşürmek: Gaz pedalından ayağınızı çekmek hızınıza ince ayar yapmanıza olanak verir. Tepkisi çok değildir buna arabanın. Bence sağlıklı yavaşlamanın en iyi yoludur.
3-Vites küçültmek gazı azaltmak gibidir. Arka arkaya bir çok viraja girecekseniz bu metodu tercih edin.
4-Direksiyon kırmayı hafif virajlarda deneyin.
Sega Rally için denecek daha o kadar çok şey var ki demeyi çok isterdim ama yok. Oyun hakkında bilgi için ***http://www.sega.com/segapc*** adresinden yararlanabilirsiniz.
(Bundan sonra okuyacaklarınız Timur Çataklı'nın hiç bir baskı altında kalmadan verdiği ifadeden alınmıştır).
Sega Rally bence, Sega'nın abarttığı kadar hit bir oyun olacak düzeyde değil ama Saturn yani konsol tipi oyunların PC'ye uyarlanmaları bakımından önemli olabilir. Dikkat edin olabilir diyorum. Neden böyle diyorum çünkü ben o kadar tutmadım bu oyunu. Win95 altında çalışan bir oyundan ne beklenebilirki. Grafik ara birimi bence çok kötü. Kaba kaba menüler, yazılar. Yarış esnasında size yardımcı olan co-pilotun ses olayıda öyle ahım şahım değil. Belki de yaşımdan dolayı bu oyunu sevmedim. Ortaokul veya lise de falan olsaydım severdim belki de. Belki de tabii, ne yarışırdık o zamanlar. Üst ekranda ben alt ekranda Deniz. Vay be... Vay be... Vay be...

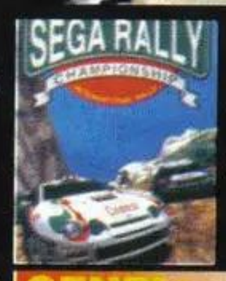
Timur the "bedelini söyle" Çataklı

Not: Patron son 2 sayıdır yazarlara acaip acaip kurallarla baskı yapmaya başladı. Hiç bir şey söyleyememeye başladık. Mesela bu lafımı kesecek şimdi. Ben ki her türlü yeniliklere adımı yazmışım, illa ki senin de bir açığını yakalarım.

Ula çok sayın güzel halkım, bu adamlar neden karlarda çamurda yarışmaktadırlar? Ben ve güzel halkım bunu her Allah'ın günü İstanbul'da denemekte ve hiç de mavra olmadığını görmekteyiz. Yarışlar bol güneşli yaz günlerinde yapılmalıdır kanımca.



Ula çok sayın güzel halkım, hadi diyelim bu sporu sevenler olmaktadır. Ama kimse bilmemektedir ki, bu sporun televizyon programlarının montajı çok uzun sürmektedir ve sıkıcı olmaktadır (Inside joke, güzel halkımın anlamayan bireyleri anlayanlara sormalıdırlar).



FİRMA: SEGAPC
TÜR: ARABA YARIŞI
SİSTEM: PENTIUM 75, 8 MB RAM WIN95, 1 CD 50 MB HARDISK
GENEL: %78

Türkiye'de ilk kez interaktif video tabanlı Türkçe bir FRP

İSTANBUL EFSANELERİ

Verecek ışığı olmayan karanlığı sever

Birinci Bölüm

LALE SAVAŞÇILARI

ÇIKTI

İstanbul'un hiç bilmediğiniz hikayesini öğrenin!

Üç boyutlu ortamlarda uçuk karakterlerle tanışın

Cehaletin gerçek yüzünü görün

İnanılmaz olaylara tanık olun

RAKS NewMedia CD-ROM

RAKS

PC CD ROM

Compuphiliacs

Daha geniş bilgi için: Raks New Media Tel: (0212) 272 65 27-272 73 13-272 65 93- 272 65 79-272 67 44 Faks: (0212) 272 65 02

GENEL DAĞITICILAR: Raksotek: Tel: (0212) 886 68 30-886 31 22 Faks: (0212) 886 63 80

İstanbul Bölgesi: 3P Tel: (0212) 212 36 57, Faks: (0212) 212 36 63, Ankara Bölgesi: PC Shop: Tel: (0312) 468 92 85, Faks: (0312) 468 92 86, İzmir Bölgesi: Bilgisan Tel&Faks: (0232) 422 30 92

zaman yok

Uluslararası iş ilişkilerinizi geliştirebilmek,
insanlarla daha kolay iletişim kurabilmek,
ilgi duyduğunuz kültürlere yakınlaşabilmek için...

öğrenecek yabancı dil çok!

çözümü yine RAKS New Media sunuyor

Fransızca • İspanyolca • Almanca • İtalyanca • Rusça • Hollanda Dili

Türkçe destekli

Portekizce • İngiliz İngilizcesi • İsveç Dili • Norveç Dili

Danimarka Dili • Yunanca • Gal Dili • İrlanda Dili

Fince • Macarca • Amerikan İngilizcesi

ve yakında

Türkçe • İbranice • Arapça • Çince

Japonca • Afrika Dilleri • Xhosa Dili

Zulu Dili • Malta Dili • Çekçe

Slovakça • Sırpça • Hırvatça

Bulgarca • Polonya Dili • Romence

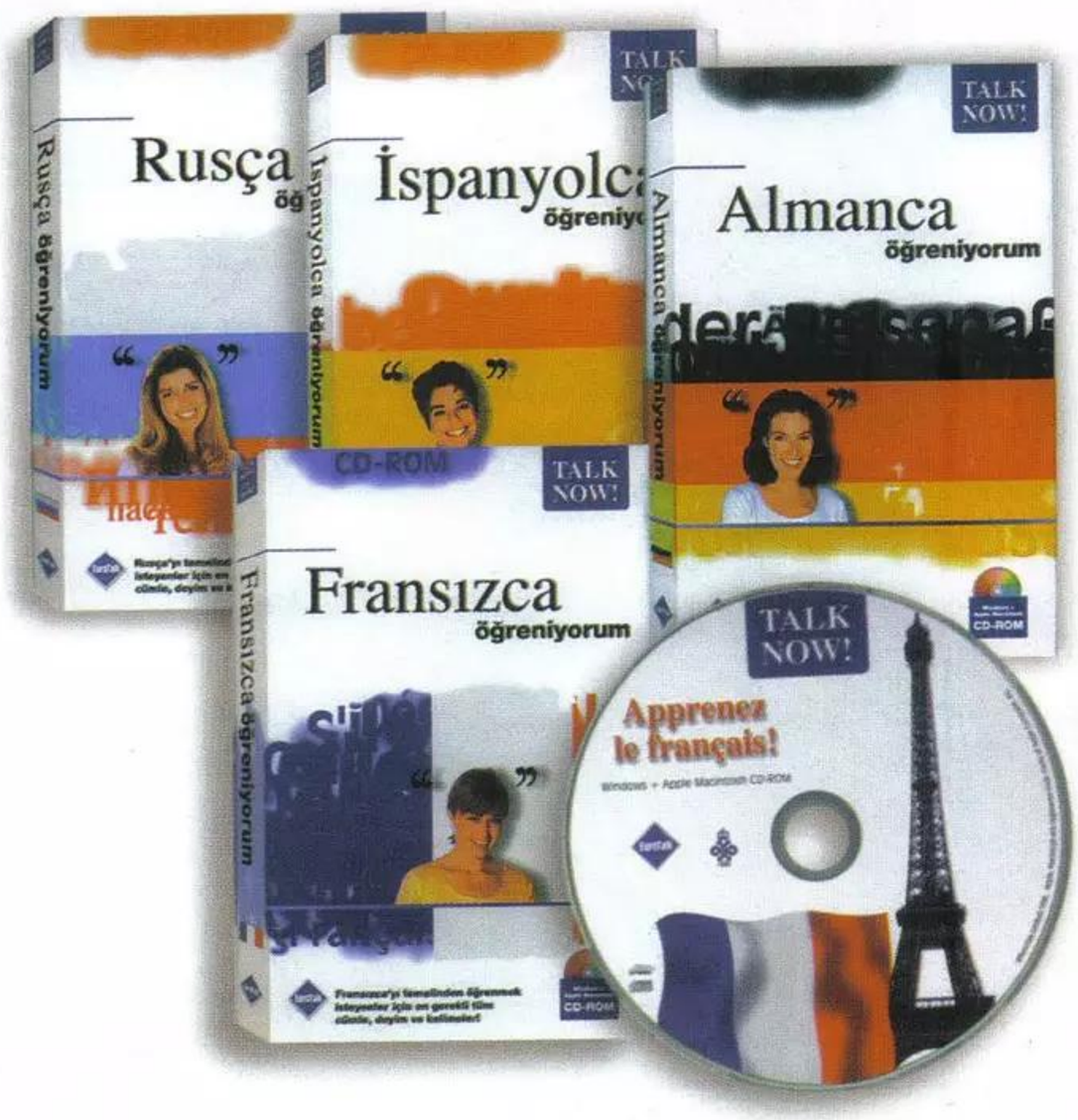
Hintçe • Urdu Dili • Setswana Dili

Swahili Dili • Malay Dili • Endonezce

Vietnam Dili • Tayland Dili • Kore Dili

İzlanda Dili • Arnavutça • Farsça

Makedon Dili



TALK NOW!

CD-ROM serisiyle

Dünyanın 46 dilini hemen konuşun

RAKS NewMedia CD-ROM
EĞİTİM SERİSİ
RAKS

Tel : (212) 274 02 97
272 6744
Fax : (212) 213 06 28

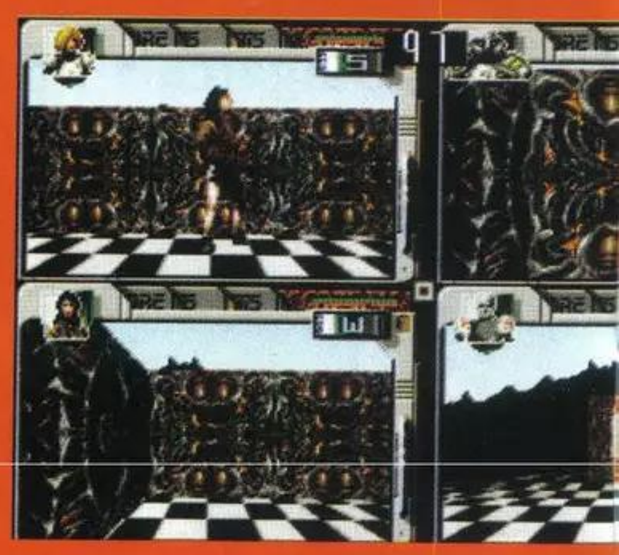
Ana Dağıtıcı:
3P Bilgisayar San. Tic.
ve Danışmanlık Ltd. Şti.
Esentepe Cad. No:10/1 80300
Mecidiyeköy İstanbul
Tel: (212) 212 36 57
Fax: (212) 212 36 63

Ayrıca tüm Raksotek Mağazalarında

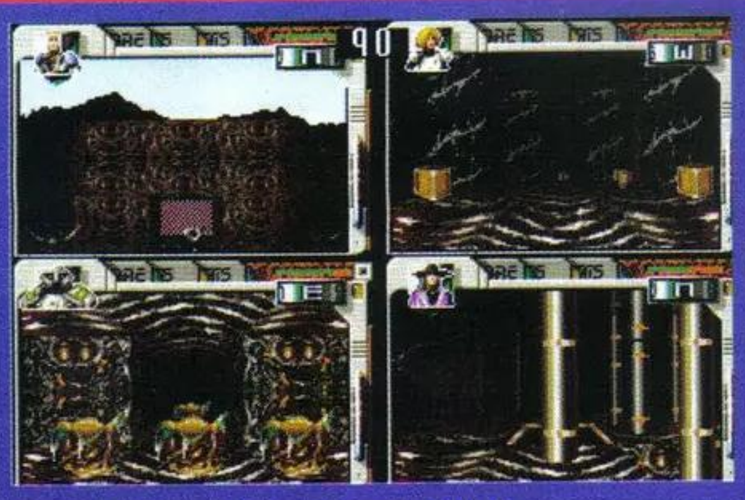
Merkez: (212)886 62 76/77•Fax:(212)886 6380•**Ankara:** **Maltepe Migros** (312)232 2610•**Gima** (312)413 13 88 **İstanbul:** **Ortaköy** (212)260 79 18•**Bahçeşehir Migros** (212)669 27 71•**Galleria Migros** (212)661 36 05 • **Göztepe/Soyak** (216)317 67 23 • **Maslak Migros** (212)285 42 32 • **Şişli YKM** (212)296 34 18•**İzmir:** **Alsancak** (232)464 34 07• **Bornova Kipa** (232)373 7159 • **İletişim** (232)463 23 03•**Karşıyaka** (232)323 10 75• **Tansaş** (232)370 52 08• **Bursa:** **Sönmez Migros** (224)261 10 06• **Altıparmak** (224) 223 06 03•**Kumluk** (224)257 06 19•**Gima** (224)220 73 39•**Adana:** (322)453 24 27 **Antalya:** (242)241 74 41• **Konya:** (332)235 86 54•**Mersin:** **YKM**(324)238 10 85•**Eskişehir:** (222)230 92 32•**Denizli:** (258)263 07 20•**Kuşadası:** (256)614 65 15•

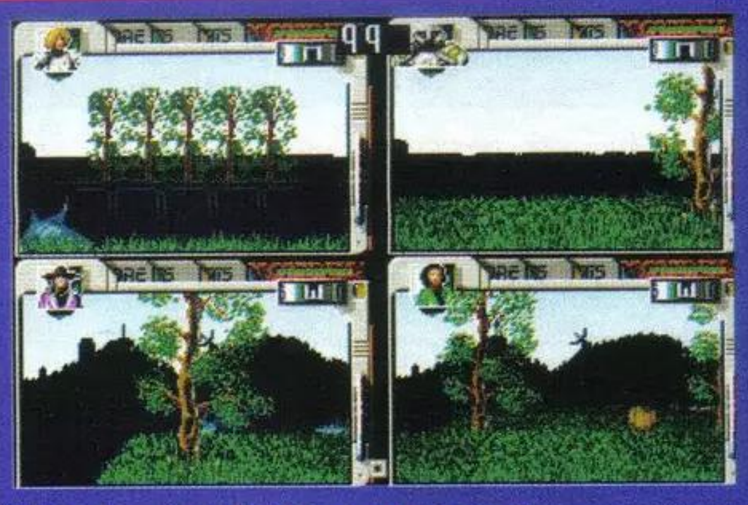
HIRED GUNS

Neredeyse 2 yıldır (haziran) GameShow'da yazıyorum ama bazen yazlarıma hiçbir şekilde giriş bulamıyorum. Sanırım sorun, girişte "Heyy n'aber millet!" geyiği yerine daha yaratıcı ve ilgi çekici şeyler yazmak istemem. Neyse, sonuçta yarım saattir monitörümle bakışıyoruz ve ben bulduğum girişlerden hiçbirini beğenmedim. Bu arada farkındaysanız klasikler birkaç aydır başkaları tarafından ele geçirilmişti, ben de sınavlarım yüzünden olaya el atamamıştım. Düşmanlarım sevinmesin gelecek ay da buradayım. Dilerseniz artık Psygnosis'in (daha doğrusu DMA) en güzel oyunlarından biri olan Hired Guns'a geçelim. Öncelikle belirtmek isterim ki bu oyun Pc'de yapılmamış, olduğu gibi Amiga'dan convert edilmiş ve Amiga versiyonunun yanında oldukça sönük kalıyor. Benim tavsiyem oyunu bir de Amiga'da görmeniz. Her neyse **start game'i** seçince training, full campaign ve short action game seçenekleri çıkar. **Training,** bildiğimiz training! 5 seviyeden oluşuyor, oyuna başlamadan önce hepsini bitirmenizi tavsiye ederim. **Short action,** training'in zorlaştırılmış hali denilebilir ama daha çok, birkaç arkadaş oynamak için uygun. Birkaç arkadaş dedim de oyun Amiga'da 4, Pc'de 3 kişiye kadar oynanabiliyor. Amiga'da kontroller (klavye örtüsü yani) gayet düzgünken Pc'de rastgele yapılmış ve değiştirilemiyor (Alien Breed: Tower Assault'ta da öyleydi. Amiga convert'lerinde olmuyor herhalde (ne saçma)). Oyun ekranı tek kişiyken dörde bölünüyor. İki kişiyken 2'ye falan.. **Full campaign** asıl oyun oluyor ve her seçenekte de adam seçmeniz isteniyor (tek kişiyken 4, iki kişiyken 2...). Burada size tavsiye edeceğim adamlar, Cheule, MC 128-7 CIM ve Kiurcher. Dördüncüyü size bırakıyorum. Bunlardan başka adam seçecekseniz grupta mutlaka bir combat droid bulunmalı. Suda nefes almadan araştırma yapacak bir adama ihtiyacınız var. Adamları seçtikten sonra harita ekranına



geliyoruz. Bu ekran Amiga mükemmel çizilmiş olmasına rağmen Pc'de maalesef... İlk başladığınızda gidebileceğiniz tek yer var (klasik geyik). İlk görevden sonra görevler arasında seçim yapabiliyorsunuz. Burada oyunun amacını da anlatayım. Haritada kırmızı daire içine alınmış yerler göreceksiniz. Bu bölgelerde reaktör parçaları var. 4 parçayı topladıktan sonra sağ üst köşedeki yere gidiyorsunuz, parçaları reaktöre yerleştirip oyunu bitiriyorsunuz. Kolay görünüyor değil mi geyiği yapmadan oyun ekranını anlatayım. Gördüğünüz gibi ekran dörde bölünmüş ve her biri bir adamınıza ayrılmış. Siz iki kişi oynasanız da grafikler aynı. Bu da onları ayrı ayrı oynatabiliyorsunuz demek. Özellikle birkaç kişi oynamak müthiş zevkli (modem veya serial'la Doom Gibin oynamak ta çok zevkli) oluyor. Interface'e gelince, yürümek istediğiniz karakterin bölümüne gidip pointer'ın ok olduğu yerlere click ederek oluyor. Ateş etmek veya elinizdeki birşeyi kullanmak, ekrandaki birşeye basmak sol tuşla, şarjör doldurmak sağ tuşla oluyor. Eğer yerde alınacak birşey varsa sol alt köşede bir kutu çıkıyor. Onun üstüne sağ tuşla basınca almış oluyorsunuz. Kapıları açmak için üzerine yürümeniz yeterli. Gereken anahtar sizdeyse otomatik açılıyor. Karakterinizin resminin yanında store, dts ve stats var. Store, inventory oluyor (inventory'de eşyalar oluyor bilmeyen varsa...). Solda eşyalarınız var, aldığınız herşey burada duruyor. Ortadaki "i" info oluyor elinizdeki eşya hakkında bilgi





veriyor. Yukarı okla yerdeki eşyayı alıyor, aşağı okla elinizdeki eşyayı bırakıyorsunuz. Sağda elinizde tuttuğunuz eşyayı görüyorsunuz. Değiştirmek için soldaki eşyanın üzerine sol clickleyin. Elinizdeki eşyayı kullanmak için demin söylediğim gibi sol tuş. Şarjörlerin sağ tuşla otomatik dolduğunu zaten söylemiştim. Dts, radarınız ve radarınız (daha ne söyliyim)? Stats karakterinizin özelliklerinin olduğu ekran oluyor. Pusulanızın üzerindeki yeşil çizgi enerjiniz. Onun yanındaki sarı ışığı yanan adamlar birlikte hareket eder. Böylece herkesi aynı anda hareket ettirebilirsiniz. Oyunun sistemini anlattığımıza göre detaylara ve tavsiyelere geçebiliriz.

●Grupta niye combat droid olması gerektiğini söylemişmiydim?

●İnsanlar yemekle, droid'ler droid repair kit ile enerji kazanırlar.

●Oyun bayağı detaylı, arkadaşlarınızı vurabiliyorsunuz, suya girince yemekleriniz bozuluyor (ekmekler hamur oluyo falan), bazı silahlar (flame thrower, lazer gibi) suya girince bozuluyor. Bunun çaresi ise bu eşyaları suya girmeden bırakmak. Döndüğünüzde yerinde bulacaksınız. Hatta siz bir eşyayı yerde bırakıp, bölümü bitirip üstüne dört-beş bölüm bitirip eşyayı bıraktığınız bölüme gelince (bitirdiğiniz bölümlere dönebiliyorsunuz) o eşyanın hala aynı yerde olduğunu görüyorsunuz. Ne güzel...

●Grenade'leri (el bombası) kullanacağınız zaman ortada bir daire beliriyor. Daire dolu olduğu kadar kare ileri atıyorsunuz. Sakın yanınızdaki düşmana atmayın, ölürsünüz...

●Her bölümde en güçlü adamınıza, en iyi silahları verip keşif gezisine yollayın.

●Oyunda eşya sınırlaması var. Herkes istediği kadar eşya taşıyamıyor (malum ağırlık).

●Yüksekten düşünce hasar alıyorsunuz, droid'ler daha çok hasar alıyor, çünkü daha ağırlar (Bize verdiği fizik bilgisinden dolayı Özhan teşekkürlerimizi sunuyoruz sağol, varol).

●Mini gun en değerli silahlarınızdan, zor durumda kalmadıkça harcamayın.

●Auto sentry kit hoş bir olaydır. Seçip sol tuşa clickleyerek kurarsınız ve kaçarsınız. Yanına yaklaşana ateş açar, siz dahil...

●Size ateş edildikçe üzerinizdeki herşey hasar alır. Onun için kullanmadığınız şeyleri yere bırakın. Suyun etkilerinden zaten bahsetmiştim...

●Oyunun pc'de iki ayrı versiyonu var. Biri ilk çıkan 2 disketlik eksik ve bozuk Hired Guns, bunu almayın. Diğeri 4 disketlik full Hired Guns, işte bunu alın. Ses kartı için "set sound=..." kullanarak ses kartınızı belirtin. Bu arada nedense bende ses efektleri çıkmıyor?

●Bu oyun hayatımda gördüğüm en kötü Pc conversion'ı. Amiga versiyonuyla ilgisi yok. Resmen Pc'ye hakaret. Bu çıktığı zamanlarda Monkey 2'nin olduğunu düşünürsek Pc çok kötü durumda da değilmiş. Eee niye böyle o zaman? Örneğin oyunun en güzel özelliklerinden biri olan karakterler arası konuşma Pc'de yok.

●Oyunu oynarken Syndicate Wars'ın Cd-Audio'larını dinleyin daha güzel oluyor (Syndicate Wars'ın müzikleriyle Quake oynamakta güzel oluyor, deneyin).

●Bence bu oyunu gidip Amiga'sı olan bir arkadaşınızda oynayın, Amiga'sı olupta bu oyunu almayan varsa hemen alsın.

Oyunla ilgili anlatacak birşey kalmadı. Görev açıklamayı düşündüm ama sonuçta sağa sola gidip kapı açıp, yaratık öldürüp anahtar toplamaktan başka birşey olmadığı için anlatacak birşey bulamadım (ilk bölümden bahsediyorum). Bu yazıyı yazarken Entomorph'un müziklerini dinliyordum. Hala Entomorph almayan varsa (ki var) lütfen gitsin alsın çok güzel bir oyun. Daggerfall almayanlar evleriniz tespit edildi. Mouse kablolarımız hazır, kendinizi kollayın ya da hemen gidip Daggerfall alın. Adventure olarak da Broken Sword'u (Circle of Power) alın, aldırın. Müthiş bir oyun. Bende artık yazımı bitireyim, Emre ve Özhan yardımlarınız için sağolun ve üzgünüm aşağı yalnız iki isim sığıyor. Praise you Sirrion (öze dönelim).....

☒Efe "turtle" Mumoğlu &
☒Emre "Talantas" Arın

Jet Fi

Nerede o eski gizlilik günleri. Zaman zaman Amerikalı'lar değil ben bile özlemiyor değilim. Nedeni ise şu: Eskiden Amerikalılar yeni bir savaş makinesi yaptıklarında bu zamazingo, bir kaç savaşta gizli gizli kullanılıp, güvenilirliği kanıtlandıktan sonra bir şekilde kamu oyuna tanıtılıp, ardından o makinanın bilgisayar oyunları ortaya çıkarılırdı. Şimdi öyle mi? Hayır!

Amerika F117 diye bir şey yapmış, hücuuum! Bir sürü değişik özellikler ve kalitelerde F117 oyunu elden ele geziyor. Aa! Longbow! Saldırın, bir tek CD bile kalmasın, hayatınız buna bağlı.

Bu koşturmaca en son F22 vakasında ortaya çıktı ki ne çıkış. Sadece biz bademler değil, programcılar bile birbirine girdi, sen yapacan oyunu! Yok ben yapcam diye. Sonunda da ortaya başlı başına bir tür çıkacak neredeyse, F22 türü oyunlar diye. İyi de nedir bu F22?

F22 Amerika'nın son kozu olarak ortaya çıkmış bir eser. Pahalı bir makina olduğu ortada. Bildiğim kadarıyla doğrudan üretiminden "fly-by-wire" denen joystick ile elektrikli mekanizmalar sistemi tarafından idare edilen bir araç. Bu da pek çok meşhur jet savaş uçağında olan bacakarası levyenin kullanılmaması ve pilotun da uçağı tırmanışa geçirmek için levyeyi koparırcasına geri çekmemesi demek oluyor. Bir joystick kullanmaya Amerikan yetkili makamları ne demiş bilmem ama, ellerinde bol miktarda yedek switch var galiba. Bu uçak tasarlanırken oturaklılık amacıyla az biraz F15'ten, manevra kabiliyeti için F16'dan ve de gizlilik ve radara yakalanmama amacıyla da F117'den araklama öğeler taşıyor. Eh her on yılda yeni bir model tasarımı kolay değil artık. Üstelik deniz kuvvetleri için düşünülen Avengerler'in pahalı gelip (duyun duyun!, Amerika bile bazı şeyleri satın alamıyor) yerine F18'lere biraz daha hırdavat ekleyerek kullanmaya devam etme kararının ardından, yeni ve ilksel tasarımlara pek de cesaretle yaklaşılmıyor. Aslında ne yalan söyleyeyim, Avenger hatası aslında bir taktik de olabilir. Belki Alaska'nın bir yerlerinde üretim ve test faaliyetleri devam ediyordur, belki Amerika bile her devlet sırrının açığa çıkarılamayacağını, her şeyin de satılamayacağını anlamıştır.

Adamlar üretip sattılar, üretip sattılar. Ucuz olsaydı belki uçak gemisi bile satarlardı. Bu ne demek oluyor? Üreten pekala da kazanabiliyor. Biz de üretiyoruz da laf üretiyoruz, savaş gemisi, uçağı üretmiyor, güzelim çenelerimizi çatlatana, kulak zarlarını patlatana kadar konuşuyoruz (savaşa karşı olanlar yolcu uçağı ve şilep, hatta mikser veya limuzin üretebilirler, bir şey demem, desteklerim!).

Şimdi diyebilirsiniz ki, "sen de vır vır, sıktın ama, konuşanlara kızıyorsun, ama aynısını da yapıyorsun!". Haklısınız ama, bir parça. Çünkü ben yazıyorum. Söz uçar, yazı kalır, diye. Üstelik beni anlayabileceğini umduğum düzeydeki bir bilgisayar gençliği için.

Efendiim nerde kalmıştık; soğuk savaşın ardından başka ülkelere satılmamış ve iç yapısı gizli olan bir uçak Amerikanın içinde ukde kaldı. F117 kaliteli ve gizli bir silahtı ama tahmin edeceğiniz nedenlerden ötürü ağır savaş donanımlarına sadece uzaktan bakabiliyordu. Onun esas amacı, teknolojisi Amerikan silahları ile başa baş hedeflere baskınlar düzenlemekti çünkü. Peki ya bir savaşın acelesi varsa? F22 ve F23 tipi iki prototipi bir yarışa çeken sebep de buydu. Melez bir av-bombardıman uçağı. Biraz gizlenebilir, biraz hızlı, biraz da güçlü. Aslında ben F23'ü tutuyordum (çünkü görünüşü daha güzeldi), ama yarışı karşı tarafın kazandığı açıklandı ve piyasa F22 oyunları ile hınca hınç doldu. Gerçi burada benim aşırı şüpheciliğim de sizi sıkabilir ama, belki diyorum, belki de bir gün, bir gün haberlerde bir uçak gemisine F23'lerin başarılı biten önemli bir baskından dönüşleri gösterilir. O zaman birileri için de; bazı şeyler için artık çok geçtir.

F22 sınıfından bir uçak silahların gövde içinde gizleyebilmeli ve radara en az profil vermelidir. Herkesin sayabileceği daha iyi manevra kabiliyeti özelliğine daha atak olmayı ve özellikle en yüksek hızlarda daha ekonomik yakıt kullanımını ekleyin, ne çıktı?

Piyasada bulabileceğiniz en iyi F22 oyunu ATF'den sonra bence Jet Fighter 3 (ATF'de başka uçaklar da var). En son açıkladığım F22 oyunu diğerleri arasında en gariban kalanı. TFX'i utanarak, grafiklerini gördüğüm ancak oynamadığım için değerlendirmeye sokamıyorum. Grafikleri iyi idi ancak o kadarını biliyorum.

Jet Fighter 3'de ayrıca F/A 18'de (bahsettiğim vakadan dolayı Avengerin hem halefi hem de selefi) kullanılabilen bir uçak. Özellikleri her nasılsa F22 ile hemen hemen aynı gözüküyor. Aynı silah yüklerini taşıyor, ama pilot kabinleri olması gerektiği gibi farklı.

Oyun başlar başlamaz ATF'deki gibi bir giriş kısmını (fasıl) seyrediyoruz. Yalnız gördüğüm kadarıyla bu sefer hemen her şey film değil yapay. Sık sık pilotun joystick'inin minik hareketleri ile uçağı idare eden asaletli elini görüyoruz. Bir ara bir düşman uçaksavarı bir roketini ateşliyor. Bu arada uçak süzülerek yoluna devam ediyor.

Roketi değil pilot, programcılar bile o kadar aşşağılamışlar ki, düştü mü, kaldı mı, ne oldu göremiyoruz. Son olarak da bacalarından büyük bir ihtimalle nükleer olduğunu tahmin ettiğimiz bir üs bombalanarak arnavut kaldırımına dönüşüyor. Üssün işi bitik, dünya yine barış içinde (Not: US Navy. Bu oyunun en ama en güzel yanı uçak gemisi muhabbeti.) Oyunda ana kontrol odasında kendimize bir pilot hazırlıyoruz. Hatta burada pilot resmi yerine kendi resmimizi de koyabiliyormuşuz. Ama okul için çektirdiğiniz resimlerden kullanmayın, arkadaşlarınız arasında saygınlığınız tehlikeye girebilir. Kasklı pilot resimlerinin yanı sıra conilerin, cimilerin (Johnnies, Jimmies) birsürü resimleri var.

Doğrudan oyuna başlarsanız uçak gemisinin içinde gayet gerçekçi bir şekilde hareket ederek mekan değiştiriyorsunuz. Gitmek istediğiniz odanın kapısına tıklamanız yeterli. Pek çok mekan düşünülmüş, bunların arasında çok ilginç, uçak gemisinin

kütüphanesi bile var. Ayrıca görev bilgilendirme ve sonuç bildirim odası, meşhur pilotların ve de iniş başarılarının kaydedildiği tablolar, ve son olarak da müjde! artık bizim de bir odamız var. Buradaki E-Mail muhabbeti çok iyi. Dostane yazışmalar önceden hazırlanmış olduğu için başta eğlendirici ancak sonradan sıkıcı olabilir. Günün yiyecekleri de ilgi çekici. Odanızda musluk bile var. Çok aradım ama helayı bulamadım.
Bu hareket şekli sizi bir süre sıkabilir. O yüzden hareket esnasında sağ veya sol düğmeye bir daha tıklayın. En aşağı katta da hazırlık güvertesi mevcut. Orada Üç ana kısım mevcut. En sağda silah yükleme bilgisayarından, hazır savaş yüklerinden birini seçebilirsiniz. Ortaki uçağa tıklamanız göreve başlamanızı sağlar. En solda da uçağınızın kuyruğunda bulunan filo amblemini seçmenize yarayan bir bilgisayar var. Ancak hoş olan taraf, istediğinizi de siz kendiniz çizebilmeniz. Uçağınızın kuyruğuna resimlerinizi çizdikten sonra artık göreve çıkabilirsiniz.
Uçmaya başlamadan hemen önce, uçak gemisinde yeralan bol gürültülü ve uyduruk bilgisayarın size göstermiş olduğu bölge haritası uçağın küçük ekranında görülüyor. Ardından az sonra oturmaktan uyuşması muhtemel dizleriniz ve bacaklarınız gözüküyor. Uçak gemisinden kalkışınız sizin uçağınıza tam gaz vermeniz ile kendiliğinden çalışan bir fırlatma mancınığı ile sağlanıyor. Uçuşa başlar başlamaz flapları ve iniş takımlarını kapatın. Bir miktar yükselerek HUD'unuzda (Bilmeyenlere: Önünüzde durup duran, yeşil renkli yazıları olan cam levha) yeşil okun ne yönü gösterdiğine dikkat edin. Gösterdiği yöne dönüp, içi boş yeşil oku ortalayana dek devam edin. Sağ alt tarafta bu Waypoint'e ne kadar yaklaştığınızı gösteren rakamlar giderek azalır. Azalmayı bırakıp da artmaya başlarlarsa bu kabinde uyuduğunuzun bir göstergesidir. Aslında bu waypoint denen önceden belirlenmiş adımlara uyarak uçmanız gerçek hayatta hayati önem taşır, ancak oyunlarda ise işinizi bilerek uçuyorsanız o kadar da hayati değildir, belki faydalı bile olabilir. Eğer aceleciyseniz uçak gemisindeyken, gidip hemen hedefin kaçıncı waypoint'de olduğunu öğrenin. Boşu boşuna da zaman harcamayın.
Buraya kadar anlattığım bazı şeyleri nasıl yapacağım diye kara kara düşünen kardeşler sabırsızlanmasın, tuş kontrolleri az sonra unutmazsam verilecek. Bir de Esc tuşuna basınca çıkan seçenekler ile, tuşlara basarak yapabileceğiniz pek çok şeyi yapabiliyorsunuz. Ama her iş için zırt pırt oyunu kesmek zevksiz olacağından, yine aynı seçenekler arasında yer alan tuşların ne işe yaradığını gösteren açıklamaları okuyun. İngilizce bilmeyenler de üzülmesinler, açık ve anlaşılır karşılıklar var. Bu da bu oyunun güzel taraflarından biri.
Şimdi de sıra bu oyunun püf noktalarını ve öz olarak neler yapmanız gerektiğini açıklamaya.
1- Kötü özellik: Düşman füze atışlarınızdan oldukça iyi bir şekilde kaçıyor. Ben fıtık oldum, ancak birkaç füzede bir uçak düşürmekten. Bunun sebebi aceleyle oynayarak tam ortadaki "Çözümleme" halkasına dikkat etmeden atışlar yaptığım için olabilir. Bu çözümleme halkası eğer yanlış hatırlamıyorsam yarım veya çeyrek değilse (yüzde hesabının basit ifadesi yani, %50 veya %25 gibi), yani üç çeyrek veya tam olduğunda daha başarılı atışlar yapmak mümkündür. Amerikan bilgisayarlarının çözümleme halkalarının %100 göstermesine bile inanmayın. Hayat bu!.
2- Acayip özellik: Bu oyunda, pek çok oyunda dikkat edilmeyen uçuş dümeni "Rudder" özelliğine abartılarak yer verilmiş ki bu da sizin geleneksel yana yatma manevraları ile yön değiştirmenizi gereksiz hale getiriyor. Çok yanlış.

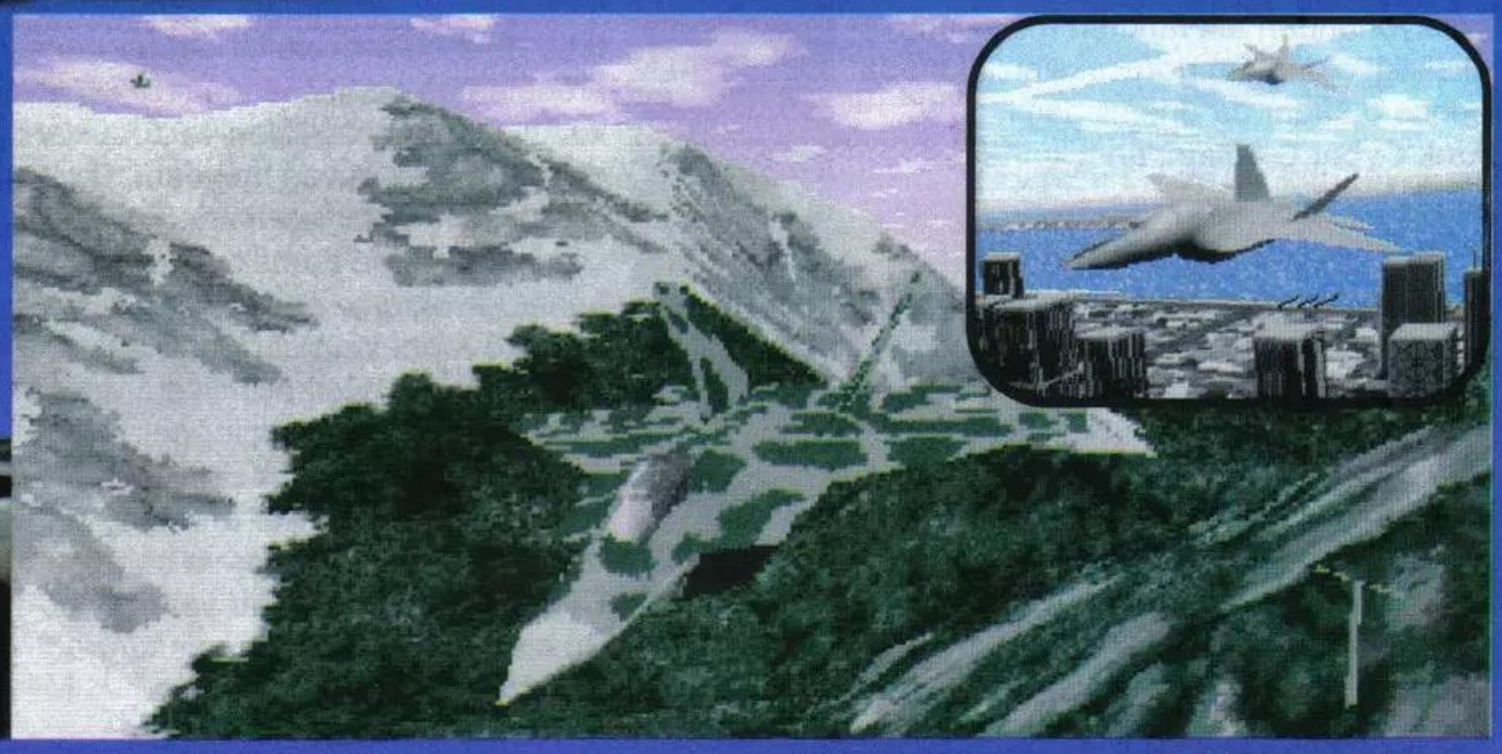
3- Zorlayıcı görünen özellik: Ne yazık ki savaş yükleriniz hazır paketler halinde (Tüketici toplumu kültürü). Bu da sizin kanatlar altında iki füze ve göbekte bir harpoon ile, kelle koltuk savaş yapmanızı engelliyor. Bu tür oyunların en sevdiğim özelliklerinden biri yok, yani uçakla oynuyorsunuz da silahlarla oynayamıyorsunuz. Bu da iyi korunan bir yer hedefi üzerine eski moda bombalar ile dalış yapmanız demek olabiliyor.
4- Göze Hitap Eden Özellik: En yüksek çözünürlükte, şimdiye kadar gördüğüm en iyi gökyüzlerinden birinde uçuyorsunuz. Sisler de inandırıcı, ah bir de kabine girmeseler. Siste görüntünün azalması, her nasılsa göstergeleri de görmenizi engelliyor. Alın bir ders daha: Günün birinde siz de böyle bir oyun yazsanız bile sakın bu tür incelikleri es geçmeyin, aman!
5- Tuşlar ile ilgili: Uçağı uçururken yanlış tuşlara basarak alakasız yerlere bakmaya başlamanız çok kolay. Önüne geçmek için sık sık F1 tuşuna basın.Diğer F'ler farklı yönlerden görüntüler oluyor.
En Çok KullanacağınızTuşlar (Türkçe Q Klavye düşünülerek hazırlanmıştır).

é	Motor kapama
1,2,3...0	Motor güçleri
*	%99 güç
Geri silme	Yer silahlarını değiştirme
Return tuşu	Hava silahlarını değiştirme
Boşluk tuşu	Ateş
N	Bir sonraki adımın konumu (Next Waypoint Coordinates)
G	İniş lastikleri
C	Metal talaş (Chaff)
F	Fosfor bombası (Flares)

Sayısal Tuşlarda (Numeric Keypad):

8	Burun aşağı
6	Sağa yatma
4	Sola yatma
2	Burun yukarı
Enter	Sağa dümen
0	Sola dümen

Levent Göçer



CYBER GLADIATORS

Yok efendim Tiny Planet Id, bir zamanlar Quaaflax Alliance'in sanayi merkeziymiş, var efendim Gy Djin teröristleri saldırmışmış, valla efendim Tiny Planet Id, radyoaktif atıklarla dolmuş, vay efendim kozmik bir fırtına burada Cyber Gladiator'lar diye bilinecek heavy-metal savaşan makinalar oluşmasına sebep olmuş, neymiş efendim bu fırtına aynı zamanda galaksinin bir ucundaki zindan gezegen DungeonStar'daki Gy Djin'li ve azılı suçlu Master Pain'in de bulunduğu hücredekileri de Cyber Gladiator'lere çevirmiş ve bu iki gladyatörler karşı karşıya gelmişler. Nerde efendim, işte burda...

Bu hikayeler sizi ilgilendiriyor mu yada oyunu daha ilginç kılıyor mu bilmiyorum

ama bir dövüş oyunu için oldukça ayrıntılı düşünülmüş ve kotarılmış Cyber Gladiator'un tanımaya başlamış olduk böylece.

Anlamış olmanız gerektiği gibi bir dövüş oyunu ile karşınızdayım. 9 disketlik versiyonuyla da, minimum konfigürasyonu tutturabilenler için oldukça ekonomik ve hızlı oynanabilirliğinden başlayayım. Ama disket versiyonunda DirectX denen ne menem bişey olduğunu hala tam anlayamadığım program hazır bulunmadığı için eğer DirectX önceden Win95'ininize yüklenmemişse oyunu çalıştıramayacaksınız demektir. Hadi diyelim ki çalıştırdınız, CD versiyonundan tek farkının müziklerin eksikliği olduğunu göreceksiniz ki bu da bence o kadar da önemli değil.

Artık Cyber Gladiator'un içlerine doğru yolculuğumuza başlayalım.

Yukarıdaki hikayenin devamı olarak Sergeant Mayhem, Psyclopps, Plazma Nero ve Zero'nun Alliance Dövüşçüleri, Master Pain, Death Row Jones, Madam Discipline ve Brother Grimm'in de Gy Djin Dövüşçüleri olduklarını bilelim ki hangi tarafta olduğumuz belirlensin. İyi yada kötü? Bu dövüşçülerden başka bir de patronlar var: Shrapp (Alliance) ve Carnigore (Gy Djin). Bir kişilik oyuna dövüşçünüzü seçerek başladınız. Alliance veya Gy Djin saflarında dövüşeceksiniz. Başınıza neler geleceğini söyleyeyim de sonradan uyarmadın demeyin. Eğer Alliance' lardan bir dövüşçü seçtiyseniz (iyileri temsil ediyosunuz yani) sırasıyla Death Row Jones, esir Psyclopps, Madam Discipline, esir Plazma, Brother Grimm, esir Nero Zero, Master Pain ve esir Mayhem ile eğer bir Gy Djin iseniz ise Psyclopps, esir Death Row, Plazma, esir Discipline, Nero Zero, esir Brother Grimm, Sergeant Mayhem ve esir Master Pain ile dövüşeceksiniz demektir. Yani toplam 8 sıkı dövüş! Eğer 8 başarılı dövüş yapabildiyseniz sıra patrona gelecek. Bir Alliance olarak Gy Djin patronu Carnigore , bir Gy Djin olarak ise patron Alliance Shrapp sizi bekliyor. Nerde mi? Arenada tabi. Ama bu arenalar bildiğiniz arenalardan değil. Herbirinin kendilerine ait özellikleri ve zorlukları olan 8 değişik savaş meydanı. Bir de savaş meydanları ile mi uğraşıcağaz, ne demek oluyo bütün bunlar diyorsanız acelecisiniz derim. Bir kere arenaların sağı ve solu boşluk, aman düşmeyin! Ve arenaya bir takım yabancı cisimler geliyor. Elektrik kıvılcımları, mızraklar, mağma topları, variller arenaya rastgele olarak düşüyor ve çarptığı Cyber Amcamlara zarar verebiliyor. Bu cisimlerin, mızrağı saplandığı yerden alıp Cyber Savaşçıya fırlatmak, varilere tekme atmak, mağmayı yerden avuçlayıp surata fırlatmak gibi değişik şekillerde kullanılabileceğini de unutmayın.

Dövüşün kuralları tahmin edebileceği gibi çok açık: Onu yerle bir et! Cyber'ların kafalarının üzerindeki çizgi eriyince round'u kaybetmişiz demektir. Üst üste aldığımız darbelerle kırmızı olan bu bar, isabetli bir vuruşla yere yıkılacağımızı bildiriyor. 2 round alan kavgayı kazanır. Eğer seçeneklerden roundların zamanla sınırlandırılmasını seçildiyse (time: 45/60 saniye) ve bu süre içinde iki Cyber'ın da çizgisi tükenmediyse ilk yere düşen round'u kaybetti demektir. Yukarıda da ünlemlediğim gibi çizginiz ne kadar çok olursa olsun arenanın kenarlarından aşağı düşerseniz size diyecek bi laf bulamıyorum.

Gelelim bir dövüş oyunun en klasik gereksinimi olan hareketler ve tuş kombinasyonlarına. İki kişi oynanabilecek oyunların, her iki kişinin de klavyeden rahat rahat oynayabilmesini sağlayacak tuş düzeninin olması bence bir oyun için artı puandır. Ve bu artıyı Cyber Gladiators'un yanına rahatça koyabilirim: Birinci oyuncunun yön tuşları A,S,W,D, vuruş tuşları da J (PK), K (SP), L(SK), I(PP) iken ikinci oyuncunun yön tuşları oklar ve vuruş tuşları da (nümerik bölüm) 4 (PK), 5(SP), 6 (SK) ve 8(PP) şeklindedir. Her gladyatör için özel

hareket tuş kombinasyonlarının aynı olmasını, dövüşçülerinin binlerce özel hareketi, yok finish him'i yok fatality'si için inanılmaz kombinasyonlar ezberleyen, merak eden ve çalışan mazoşist (mortal kombat) oyuncuları gibi dövüşçlerin acı çekmesini önleyeceği için bir eksi puan olarak mı söylesem acaba? Her karakter bu kombinasyonlarla farklı hareketler yapıyor tabiki:

ÖH1 (özel hareket 1): İ (ileri), İ, SP.
ÖH2: İ, İ, PP. ÖH3: İ, İ, SK.
ÖH4: İ, İ, PK. ÖH5: A(aşağı),A,SK,PK.
ÖH6: PK+Y(yukarı). ÖH7: İ,A,PP.
ÖH8: İ, A, PK.
ÖH9: İ, G (geri), SK.

Seçtiniz dövüşçünüzü ve hani diyelim ki uzun bir alışma ve çalışma devresinden sonra yendiniz ilk 5 gladyatörü ama 6ıncı da, o ne beklenmeyen sert bir darbe ve arenanın bittiğini görmemek gibi 2 küçük (!!) hata sonucunda dövüşü kaybettiniz. Şimdi en baştan birinci gladyatörden başlayacak değilsiniz ya. 10 saniye içinde Space'a basarak kaybettiğiniz dövüşçü ile tekrar karşılaşabilir, yani kaldığınız yerden devam (Continue) edebilirsiniz. Bu sefer doğacak sonsuz kere oynayarak 8 dövüşçüyü de eninde sonunda dövebilme mantıksızlığı önlemek için Continue sayısı 5 ile sınırlandırılmış. Eğer ki siz dövüşçülerin babası, kralı olarak hiç Continue yapmadan 8 dövüşçüyü de yenip patronu da dize getirdiğinizde oyun size, bir dahaki oyunlarınızda yendiğiniz patronla oynayabilmek için kod verecektir.

Bu patronlarla oynamanın başka bir yolu da cheat kodlarından geçiyor. Cyber Gladiators da limitsiz Continue ile oynayabilmek, gladyatörlrei disko ortamında dans eder gibi dövüştürerek şaklabana çevirmek, Cyber'ların dövüş esnasında kollarının bacaklarının kopmasını görüp vahşete ve kana doymak için dövüşçüleri seçtiğiniz ekranda hızla şu tuşlara basmalısınız:

Continue problemi yaşamamak için Y, A, Y, A, Y, A, SOL, SAĞ, SOL (1. oyuncu için: W S W S W S A D A)tuşlarına; siz gülmekten kırılırken Cyber'ların Break-Dance yapması için Y, A, PK+SK (1. oyuncu için: W D J+L) tuşlarına (arasında + olan tuşlara aynı anda); arenayı kopmuş kollar ve bacaklarla doldurmak için Y+SOL, Y, A, A+SAĞ (1. oyuncu için: W+A W S S+D)tuşlarına basmalısınız. Patronlardan Shrapp ile oynayabilmek içinse Psyclopps seçili iken PK, PP, SK, PP (1. oyuncu için: J I L I); Carnigore için ise SK, PP, PK (1. oyuncu için: L I J) tuşlarına basmalısınız. Tüm bu cheatleri denediğimi, bazıları ancak bir kaç denemeden ve dövüşçü seçimini tekrarladıktan sonra başarabildiğimi ama hepsini çalıştırdığımı not düşmek isterim. Cyber Gladiators dosyasını naçizane bir kaç küçük öğüt ile kapatıyorum:

- Arenaların özellikleri ve davranış paternlerini (!!) öğrenerek kendinize avantaj sağlayın.
- Mızrak ve kayaları fırlatmak için yumruk (PP), varilleri tekmelek için (tabii ki) tekme (PK) tuşlarını kullanın.
- Yumrukları tekmelerle önleyebilirsiniz. PP'leri SK'ler ile örneğin.
- Cyber'lar başladıkları hareketi bitirmeden sizden başka bir hareket komutu alırlarsa başladıkları hareketi yarım bırakıyorlar, dikkat!
- Oyunu oynadığım zamanlarda İ, İ ve bir vuruş tuşuyla yapılan özel hareketleri başarmak şaşırtıcı derecede zor gelmişti. Vuruş tuşuna bir süre basılı tutmayı unutmayın.
- Üst üste aldığınız darbelren (yüzünüz) kızarmaya başladığında geri ve aşağı tuşları ile blok yapın, derim ben.
- Cyber'ların kendilerine has özellikleri olduğundan dövüşçünüzün hızlı mı olduğunu, hangi, vuruşlarını kısa hangilerini uzun mesafeden yapabildiğini, hareket edebilirliğini öğrenin, öğretin.
- Patronlarla dövüşmek oldukça zor: Seri hareketerine başladığında kollarınızı iptal edebileceğinden ve kolsuz dövüşmek, hele hele bir patronla dövüşmek çok zor olduğundan (!!) hemen guardınızı alın. *İki kişi, istediğiniz arenada dövüşebileceğinizi unutmayın.

Nefret dolu bir iskelet olmak ne kadar zor bilir misiniz? Nerden bileceksiniz? Ah o romatizma ağrıları yok mu, adamı deli eder, her kemikte, hele zaten her şey kemikse. Stres atıyorum ben de adam döverek. Biraz olsun ağrımı hafifletiyor, hele yağmurlu günlerde iyi geliyor.

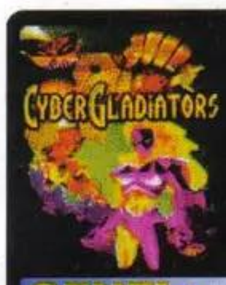
Annem rahmetli düşüp bayılmış beni ilk gördüğünde, canavar olduğumu zannetmiş. Eh işte tam olarak dünya güzeli sayılmam, manken olacak halim yoktu ya, ben de girdim bu gladyatör işine, kayık tipimiz işe yarasın diye. Maksat nevaleyi doğrultma, resim çekmeyin lütfen, filminiz yanar.

Ben zamanında mahallenin en güzel kızıydım. Gına geldi sokak aralarında sıkıştırılıp çimdiklenmekten, biraz karate takıliim dedim, baktım isteğime Istiklal marşını tersten okutuyorum, profesyonel olmaya karar verdim. Kadınlar da bir yerlere gelmeli bu sporda kanımca.

Abi, nerden bulaştım benbu işlere ya. Ne güzel okuyup Makina Mühendisi olacaktım ben. Bilgilerimden de yararlanmak için, ittiler beni bu nankör mesleğin içine. Neyse, laf aramızda iyi para da kazanmıyor değilim. Yani yediğimiz önümüzde, yemediğimiz arkamızda olayı!

Uzun lafın kısası olmazmış ama sözün özü, Cyber Gladiators, Crazy Engin'i ve Fuhrer Emin'i dövmekten zevk aldığım, tek başıma (cheat yapmadan, cheat yapmam, yaptırmam da) oynarken de her dayak yediğimde biraz mazoşist biraz da sadist duygularla dolduğum bir oyun oldu. Diyorum ki bir psikoloğa mı gitsem yoksa Game Show'da yazı mı yazsam. Farkeder mi acaba?

☒Mert "Cyber Umberto" Topçu



FİRMA: SIERRA
TÜR: DÖVÜŞ OYUNU
SISTEM: PENTIUM 75, 12MB RAM, 1 CD veya9HD 20 MB HARDISK
GENEL: %84

GAMESHOW ve RAKS NEW MEDIA İŞBİRLİĞİ İLE SÜPER KAMPANYA

ABONE = OYUN

GAMESHOW'a abone olduğunuzda Raks NewMedia'dan orjinal kutusunda oyun kazanıyorsunuz. Raksotek'lerde satış fiyatı 4.000.000.- TL olan orjinal oyunlar Raks NewMedia'dan GAMESHOW abonelerine ÜCRETSİZ!!!

Ayrıca GameShow Abonlerimize 5 Adet ücretsiz eski sayı kampanyamız da devam ediyor.

Abone olmak için bu fırsatı kaçırmayın. Üstelik SADECE

3.000.000 TL

Aşağıda belirtilen banka hesap numaralarına havale yapıp dekontu ve açık adresinizi (*) fax veya mektupla bize ulaştırın. Aboneliğiniz hemen başlasın.

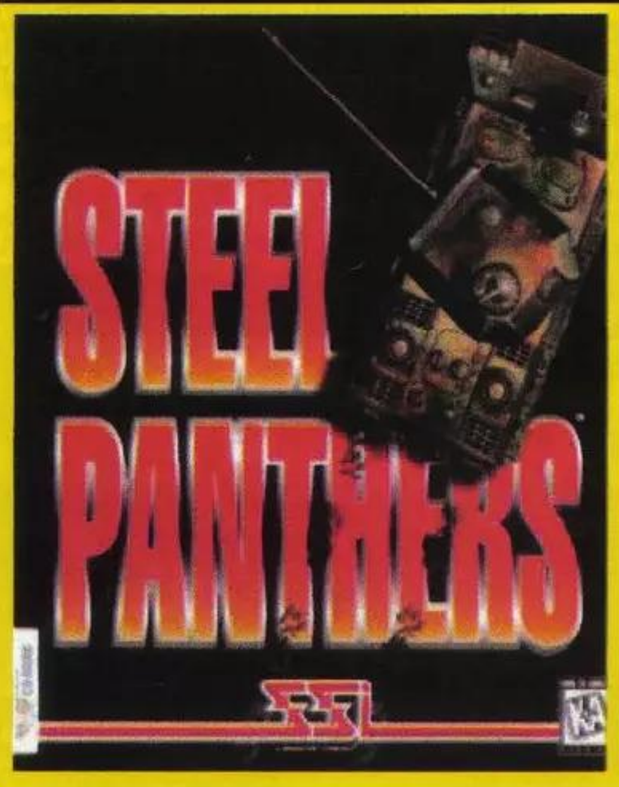
(*) Gönderiler Yurtiçi Kargo ile gönderildiğinden, bulunduğunuz yere Yurtiçi Kargo nun servisi yoksa lütfen belirtin.

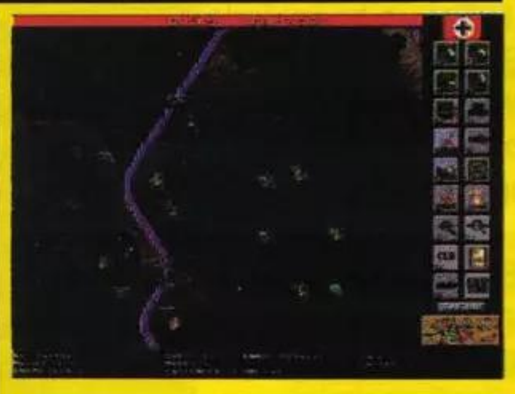
İşBankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
(Kamer Bilgisayar Adına)

Yapı-Kredi Beşiktaş Şubesi
1068042-1
(Kamer Bilgisayar Adına)

RAKS NEW MEDIA'DAN BU AY Kİ ORJİNAL OYUNUNUZ.

STEEL PANTHERS





"Biz bu dergiyi zamanında fotokopi olarak çıkarıyorduk" (GAMESHOW atasözü)

Atalarımız ne güzel, ne doğru soylemişler, dergi kısa zamanda az gitti, uz gitti ama daha ufacık tefecik bir bebecikken bile her zaman size en iyi oyunların en iyi açıklamalarını vermeyi başardı. Eskidiler diye hor görmeyin, bazı super oyunları eski sayılarımızda bulabilirsiniz

SAYI 19: NORMALITY, QUAKE, FORMULA 1 GRAND PRIX 2, VIRTUA FIGHTER, INDIANA JONES 4, EURO SOCCER 96, AH 64D LONGBOW, RIPPER,Z

SAYI 20: NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION, URBAN RUNNER, TUKON TRAIL LEMMINGS PAINTBALL, STRIKER 96, TIME COMMANDO, PRAY FOR DEATH, DARK SUN, ENTOMORPH, CELTIC TALES

SAYI 21: CRUSADER 2 NO REGRET, THE GENE MACHINE, JAGGED ALLIENCE 2 DEADLY GAMES OLYMPIC SOCCER, SHERLOCK HOLMES 2, HIND, SYNDICATE, ROAD RUSH STAR CONTROL 3, AGE OF RIFLES

SAYI 22: LALE SAVAŞÇILARI, SYNDICATE WARS, GENE WARS, NCAA BASKETBALL ACE VENTURA, F22 LIGHTING 2, DARKSUN 2, MEGA RACE 2, FIFA IN SOCCER 97, ASSASSIN 2015

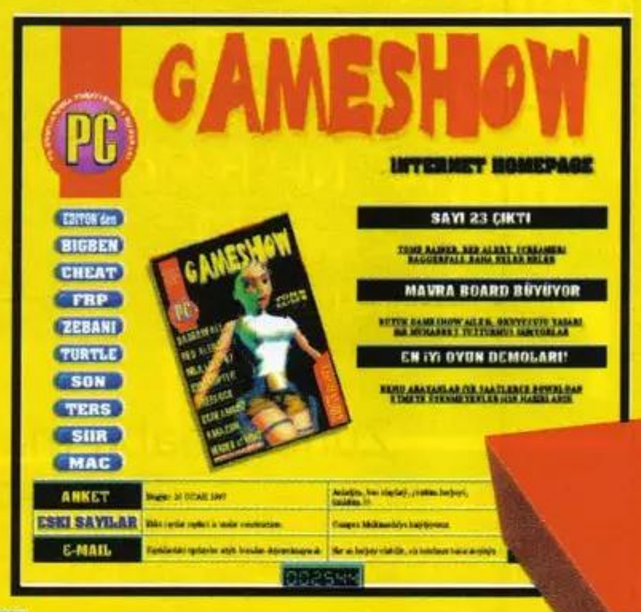
Bunlar eski sayılarımızda bulabileceğiniz süper oyunların sadece bazıları. Eski sayıların tam listesi için Internet'te Web Site'imize bakabilir veya telefon ile öğrenebilirsiniz.
Eski sayılarımızı kargo ile almak için yan sayfadaki banka hesap numaralarına havale yapıp dekontu, hangi sayıları istediğinizi ve açık adresinizi bize fax veya mektupla bildirmeniz yeterli (Kargo ücreti alıcıya aittir).

1-14. Sayılar : 50.000.-
15-22.Sayılar :100.000.-

Önemli Not: 1,2,3,4,5,7,9,11. sayılar tükenmiştir.
İlginize teşekkür ederiz.

"Abi GameShow'un internet sayfasını gördün mü? Süper olmuş ya..." (anonim)

Dergide yayınlanmamış yazılar, güncel sayının bir özeti, gelecek sayı'dan kısa bir preview (yakında), köşe yazıları, cheats arşivi, Mac Attack (yakinda), anket ve daha neler neler....



Eski Sayılar sayfasında derginin kısa bir tarihçesini, Mavra Board'da ise günün her saatinde (gündüzleri fareler, geceleri yarasalar) dergiden konuşacak, sorularınıza cevap verecek birilerini bulabilirsiniz.

INTERNET = MAVRA

www.gsmnet.com

LASER BİLGİSAYAR

Microsoft Satış Noktası

EN SON PC DİSKET & CD OYUNLARI

PC - AMİGA & CDROM

- EN YENİ OYUNLAR
- TAMİR, ALIM - SATIM
- PC HARDWARE, UPGRADE
- RENT A CD
- TÜKETİM MALZEMELERİ
- BAKIM VE ONARIM HİZMETLERİ

Mithatpaşa Cad. No: 580/A Mithatpaşa - İZMİR

0-232-4892541

ADANA COMMANDER Bilgisayar

CD SHOW ROOM

Her türlü bilgisayar yan malzemelerini bulabileceğiniz tek adres.

Yüzlerce CD çeşidi ve inanılmaz fiatlar
(CD'lerin hiç biri kopya değildir)

disket şerit mouse modem
joystick, ses kartı ve her çeşit

Harmony Fax/Modem Adana Bayii

Harddisk veya CD'den CD'ye Kayıt Yapılır.

Adres: Atatürk Cad. Büyüksehir Belediyesi Yanı
T.H.K Pasajı No:21 *ADANA*
Tel / Fax : (322) 453 20 54

A R S ELEKTRONİK

Listeden oyun seçmeye paydos

OYUNLARINIZIN RESİMLERİNİ GÖREREK ALIN.

10000 Disketlik bir arşiv ile daima hizmetinizdeyiz.
Arşivimizi CD'ye kayıtlı olarak temin edebilirsiniz.

Aynı Günde CD Çekimi Yapılır.

Osman Ağa mah. Pavlonya Sok. No:2/9 Kadıköy
Tel&Fax: (216) 3373597 İstanbul

ÇELİK BİLGİSAYAR

ADI GİBİ SAĞLAM

Ayın Sistemi:
Pentium 150-16Mb
8xCD-Rom
16 bit Seskartı
14'' NI-LR Monitör
1.2 GB HD
Fiyatı: ???

ORJINAL CD'LERDE TOPTAN SATIŞ

PC-GOLD Bakırköy BAYİİ

Zuhuratbaba mah. Akatlar Sok. No:28
Bakırköy / İstanbul
Tel: (212) 572 77 01

PROBİM

MÜHENDİSLİK ve BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

EN SON PC DİSKET ve CD OYUNLARI

Her türlü orijinal CD'ler, UPGRADE, YAN ÜRÜNLER, BİLGİSAYARLAR...

KAMPANYAYA DEVAM!!!

- Arşivimizden oyun seçin CD'ye yazalım 450 disket 60$
- Yıllık üyelerimize ve bilgisayar firmalarına 50 $
- 1CD alana PC-MANIA, 2CD alan GAME-SHOW,
  3CD alana ve arşiv CD yazdırana PC-OYUN - mouse pad,
  Bilgisayar alana 2CD HEDİYE!!
- 25 Disketten büyük oyunlarda özel fiyat. Tüm üyelere indirimli oyun çekimi...

Fiyatlara %15 KDV ilave edilecektir.

PC-GAME CLUB
Üye olmadan Farkı Anlayamazsınız!...

PC-GAME CLUB ÜYELERİNE HER AY TAM DOLU BİR DİSKET VE SÜRPRİZLER...

ÜYELİK KOŞULLARINI BÜROMUZDAN ÖĞRENEBİLİRSİNİZ.

Bestekâr Sok. Ekşioğlu
Kardeşler İşhanı 11/69
(Altıyol Vakko Arkası) 81300
Kadıköy / İSTANBUL
Tel.: (0216) 414 22 33 Fax : (0216) 349 82 83

ULT. SOCCER MAN 2 (6) - BLOOD & MAGIC (32) - REALMS of HOUNTING (29) - RED ALERT (35) - D. DERBY 2 (7)
FRAGILE ALLEG. (22) - SILKWORM 3D (20) - BATMAN F. NEW (9) - BIOFORGE (42) - SPACE JAM (31) - XS (22) - V. COP (10)
WAR WIND - DIABLO - BLOOD & MAGIC - NBA 97 - FIFA 97 - RED ALERT (2) - M.A.X. - LARRY 7
NASCAR 2 - TITANIC (2) - STEEL PANTHERS 2 - SHERLOCK HOLMES

- Malzemelerin tümü Türkiye'nin her köşesine APS ve KARGO ile adrese teslim...
- Listemizi 1 adet DD disket göndererek temin edebilirsiniz.

FOR YOU TANITIM 414 48 80

ATLANTİS

Eski Bilgisayarınız sizi üzmeye başladıysa, bize gelin en uygun UPGRADE edelim.

CD KAYIT 20$

CD OYUN 10$

PENTIUM 120
8 Mb Edo Ram 850 MB HD 1 MB PCI S3 Trio 64 Ekran Kartı 0.28 NI-LR MPRII Monitor, Q-Tr Klavye, Mosue, Mini Tower Kasa, 1.44 FDD

683$

PENTIUM 150
32 Mb Edo Ram, 1.2 GB HD, 2 MB PCI S3 Trio 64/V+ Ekran Kartı, 0.28 NI-LR MPRII Monitor, Q-Tr Klavye, Mosue, Mini Tower Kasa, 1.44 FDD, 12xCDRom, 16 Bit Ses

1037$

PENTIUM 133
16 Mb Edo Ram 1.2 GB HD 1 MB PCI S3 Trio 64/V+ Ekran K. 0.28 NI-LR MPRII Monitor, Q-Tr Klavye, Mosue, Mini Tower Kasa, 1.44 FDD

756$

- OEM PARÇALARDA ŞOK FİYATLAR ,
- AT YARIŞI TAHMİN PROGRAMLARI
- BİLGİSAYAR YAN ÜRÜNLERİ,
- HER MARKA BİLGİSAYAR TAMİRİ
- KULLANILMIŞ BİLGİSAYARLAR DEĞERİNDE ALINIR

MUSIC COMPANY

Her türlü parti, davet, balo ve eğlenceleriniz
Sizlere ve çevrenizdeki insanlara monoton gelmeye başladıysa
İzin verin hayatınıza ışık ve ses katalım.
Asla pişman olmayacaksınız
İşi Ehline bırakın!

Adres: Akmaz Çeşme Sok. Talat inan apt. No:17/3 Beşiktaş
Tel: 0212 2583791 Pertev Gürkanlı ISTANBUL
... 24 SAAT HİZMETİNİZDEYİZ

NOT ENOUGH MEMORY

Oooo. Kimleri görüyorum. Kitlemin küçük bir parçası gelmiş. Nasılsınız bakalım kitlem. Sizin için üzgünüm bugün moralim çok bozuk size imza dağıtamayacağım Evet dağılabilirsiniz. Şamo kitleme yolu göster.

☒Serkan Uybaş

EOB3

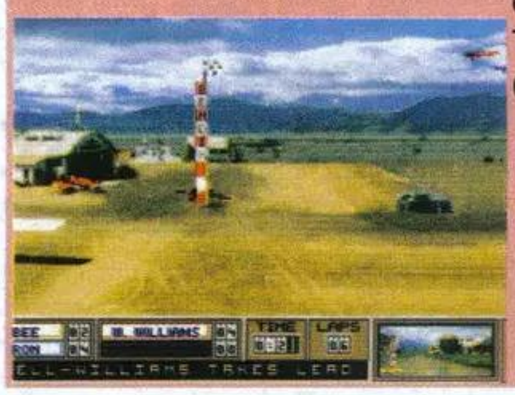
Evet nerede kalmıştık...Sanırım oyunun geçen ayki kısmını herkez rahatlıkla tamamlayabildi. Eğer şehire ulaşamayanlar varsa kısa bir hatırlartma yapalım. En son labirente girmiş ve oradan hiç sönmeyen meşaleyi bulmuştuk. Şimdi bu meşaleyi kullanıp kendinize yol açın. Açtığınız yoldan devam ederek mineatur'larla dövüşeceksiniz.Gezdiğiniz

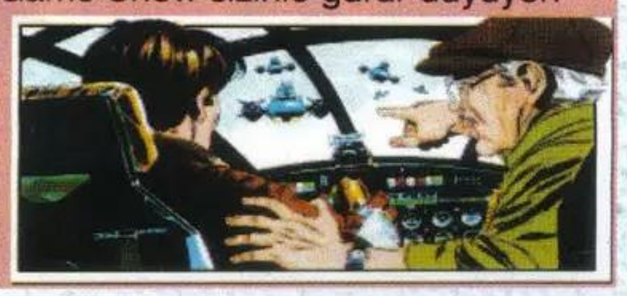
yerleri tekrar gezmek istemiyorsanız size babadan kalma bir taktik söyleyeyim. Bir yol ayrımına geldiğinizde yolun geldiğiniz tarafına bir eşya bırakın (Ok bırakmak en uygunu). Daha sonra yolunuza devam edin. Karşınıza bir ok çıktığında ise o yola girmezsiniz. Bu şekilde devam ederek karşınıza çıkan mineatorları dövün. Yeni yerlere geldikçe sağa sola bakmayı ihmal etmeyin. Çünkü buralarda bir bileklik bulacaksınız bu bileklik adamınızın gücünü dört artırıyor. Yani, gücü 18 olan bir dövüşçü bu bilekliği taktığında 18+4=22 gücü 22 oluyor. Böylece dövüşçünün hem THACO'su düşecek (Vurma ihtimali artacak) hem de vurduğu zaman düşmana daha fazla hasar verecek. Biraz daha ilerlediğinizde bir labirente daha gireceksiniz. Bu labirent kıymetli eşyalar ve öldürmesi güç yaratıklarla dolu. Sadece saldırdığı an görünen, başka zaman göremediğiniz yaratıklar bu labirentin bekçileri.

Bunları öldürmek oldukça zor. Ancak öldürdükten sonra korudukları hazine bir o kadar değerli. Neyse bu labirentten de çıktıktan sonra hemen oyunu save edin. Neden save ettik? Durun anlatıyorum işte. Labirentten çıkınca karşınıza ak sakallı bir dede çıkacak ve size bir şeyler anlatacak (Çok uzun şeyler oku oku bitmiyor). Sonra bir soru yöneltecek. Bir adamınızı seçerek bu soruyu cevaplayacaksınız. Eğer seçtiğiniz adam soruyu doğru cevaplarsa adamınız bir level atlayacak. Tabi yanlış cevaplarsa bir level düşecek (Tabi bu save edenler için geçerli değil, doğru cevabı öğrenince hemen yükleyip adamınızın bir level atlamasının sağlarsınız). Bundan sonra macera şehirde geçiyor. Şehirde dediysek hemen sevinmeyin içerisi ağzına kadar yaratık dolu. En tehlikeli olanları ise yılanlar. Bir adamınızı yılan sokarsa ve zehirlerse adamınıza Neutralize poison büyüsü yapmanız gerekir.Aksi taktirde adamınız yavaş yavaş ölecektir.Bu yüzden şehire girmeden önce cleric'inize bu büyüyü ezberletin. Şehirde bir süre dolaşarak etraftan değerli eşyalar toplayın. Şehirde adamları öldürmek ve bol bol dolaşmaktan başka

ROCKET

Hep araba yarışı hep araba yarışı, sıkıldım artık biraz da uçak yarıştırmak istiyorum. Sıra dışı bir oyun bu. Düşünsenize bir uçağa biniyorsunuz, bir pistin çevresini turlayarak diğer uçaklarla yarışıyorsunuz. Seçebileceğiniz değişik uçaklar var. Her uçağın da farklı özelliği var. Sizin yapmanız gereken tek şey ise Enter tuşu ile uçağa hız vermek. Bu arada sağa sola uçağınızı fazla çarpmayın yoksa kanadınız kopar düşersiniz. Ayrıca oyunun içinde çeşitli yerlerde çıkan çizgifilm grafikleri oyunu güzelleştirmiş. Hadi bakalım bu uçak yarışını kim kazanacak. Neyse bir ayın daha sonuna geldik. Geçen gün hesap yaptım, bu sizlerle birlikte olduğum 19. sayı. Yani ben yazmaya başlayalı ondokuz ay geçmiş. Askere gitseymişim üç ay önce dönmüş olurdum. Yani çok zaman geçmiş. Engin'le olan didişmelerimiz, sevgili Mert'le yaptığımız o tatlı muhabbetler (laf aramızda ben Merti çok severim. Siz de sevin tamam mı kitlem?). Hiç unutmam bir gece vaktiydi. Halı sahada top oynuyoruz. Rakip dişli. Mutlaka yenmemiz gereken bir maç. Defansta sağlam iki eleman var biri Mert öbürü yerinde yok (Söylemeyi unuttum ben kaleciyim bu arada). Rakip atağa kalkıyor ve Mert'ciğim bana top gelmesin diye kendini tehlikeye atıp topu uzaklaştırıyor. Gördünüz mü ne kadar fedakar bir arkadaş. Gelde böyle bir adamı sevme. Mümkün değil. Ayrıca o maçta takımın gol umudu Timur'un Defanstaki kayıp adamın yerini doldurmak için gösterdiği extra çabayı unutmadım. Teşekkürler Mert. Teşekkürler Timur. Game Show sizinle gurur duyuyor.





yapacağınız bir şey yok. Takılacağınız bir kaç konuda size açıklamada bulunayım. - Bir kapı buldum, kilitli anahtarı yok. Nasıl açacağım?. Güzel soru. Kapıyı iki şekilde açabilirsiniz. Birinci yol bir dinamit kullanarak kapıyı havaya uçurun. Dinamitiniz yok mu? O zaman anahtarı kullanmaktan başka çareniz yok. Anahtarı nereden bulacağınıza gelince. Şehri yeterince dolaştıysanız bir duvarda sihirle korunan bir oyuk göreceksiniz. Eğer büyüyü bozmadan oyuktakileri almak isterseniz adamınız yaralanacaktır. Büyüyü yine başka bir büyü ile yani Dispel magic (Cleric'de var) ile çözüyorsunuz. İşte anahtara kavuştunuz. Şehiri gezdiğiniz sırada bulduğunuz mage scroll'ları büyücünüzün kitabına ekletmeyi unutmayın. Nasıl yapacağız diyenler için açıklama geliyor.scroll'u alın, camp'a girin Scribe scroll seçeneğini seçin böylece o scroll'daki büyüyü büyücünüz artık kullanabilir. Neyse lafı fazla uzatmayalım siz biraz daha dolaşın, bakalım şehirden çıkabilecek misiniz. Gelecek ay bu sütunlarda macera devam ediyor olacak. Bir dahaki ay görüşmek üzere...

ARACHNOFHOBIA

Örümcek sever misiniz? Peki örümcek öldürmeyi sever misiniz? O zaman Arachnaphobia'ya hoş geldiniz (bunu bu ay ikinci kez (okuyucu ile (laf aramızda parantez içine parantez açtığımı Türkçe hocam görse sınıfta bırakırdı) sanki karşımdaymış gibi konuşmak) yapıyorum). Bol bol örümcek öldürerek stres atacağınız bu oyunu bilmiyorsanız mutlaka bir göz atın. Evet evet pentium'u otuz küsür MB ram'i olanlar buna sizler de dahilsiniz (bak bir daha yaptım işte neler oluyor bana?). Oyunumuzun konusu filmi ile aynı (filmini bilmeyenlerde merak etsin ne yapayım). Amacınız bütün mahalleyi örümceklerden temizlemek. Her evi dolaşarak bütün örümcekleri tek tek öldürmeniz gerekiyor. Arabanızla bir evin önüne geldiğinizde Enter'a basarak evin içine girin. Şimdi evin içindeki her katı dolaşarak örümcekleri teker teker öldürün. Ok tüşlarını kullanarak öne, yukarı, aşağı doğru ateş edebilirsiniz. Zaten örümceklerde pek yerinde durmuyor. Kimisi üstünüze doğru yürüyor, kimisi yanına yaklaşınca zıplıyor, kimisi sağa sola koşuşturuyor. Örümcekleri öldürmek için Evdeki bütün örümcekleri öldürmek için tüm katları dolaşmanız gerekiyor. Evin içinde bir yerlerde de örümceklerin kozasını bulacaksınız. Bu kozayı da yine sprey ile yok ediyorsunuz. Çok zorda kaldığınız durumlarda Space tuşuna basarak bomba atın böylece etraftaki tüm örümcekleri öldürmüş olursunuz. Bütün evleri temizledikten sonra evin birinde karşınıza bu örümcekleri babası (anası da olabilir) çıkacak bunu öldürmek oldukça güç ama size güveniyorum. Hadi çocuklar ben sıkıldım gidiyorum bir dahaki ay görüşürüz.

3 CD OYUNU ALANA 1 CD OYUNU BEDAVA
5 CD OYUNU ALANA INTERNET BEDAVA

GÜRCOM BILGISAYAR

1.000.000.'DAN BAŞLAYAN FİYATLARLA CD OYUNLARI

GÜRCOM OSMANBEY'DE

Multimedia
PENTIUM 120-200 PENTIUM PRO
486->PENTIUM UPGRADE
Microsoft
Ensoniq Soundscape
Yetkili Satıcısı

TÜM SOFTWARE ÜRÜNLERİ ORJİNAL LİSANSLI OLUP
20.000.000 ÜZERİNEKİ SİPARİŞLER ADRESE TESLİM EDİLİR.

Gürcom Bilgisayar Sistemleri ve Malzemeleri San.Tic.Ltd.Şti.
Halaskargazi Cad. Tayyereci Fehmi Sok. No:21
Osmanbey / İstanbul (TürkTelekom'un Sokağı)
Tel: 212.2464030 Fax: 212.2460339
e-mail. gurellig@turk.net

HP, IBM
COMPAQ
GÜRCOM

DIABLO
PRIVATEER 2
JETFIGHTER 3
NEVERHOOD
MONKEY ISLAND3
M.A.X.
MAGIC
SEGA RALLY

Macbeth

Adventure/Strateji/Simulasyon

Karanlıkta. Gözlerimi kapattığımda. Damarlarımda kanımın dolaşışını duyacak kadar sessizken. Her şeyi dışarda bıraktığımı hisettiğimde. Kafamdaki ses konuşmaya başlıyor birden. Bir mırıldanma önceleri. Duymak istemiyorum aslında, neler söliyeceğini biliyorum çünkü. Umrumda diil diyorum. Rahatlığı tercih etmek istiyorum. Ama susmuyor. Ses giderek yükseliyor, ama etrafı kaplayan sessizliği de bozmuyor. Vazgeçiyorum kaçmaya çalışmaktan. Bir manası yok çünkü. O da biliyor bunu. Çaresizliğimi hissettiği anda başlıyor amansız saldırısına. Madde madde sürüyor her şeyi üstüme. Açıklamalarıma, bahanelerime gülüyor geçiyor, bir an olsun takmıyor bile. O da biliyor, ben de biliyorum kimin haklı olduğunu. Madem biliyoruz, gitsin istiyorum. Gitmiyor. Teker teker gösteriyor bana yaptıklarımı. Bir an biri karanlığıma dalsın, kurtarsın beni istiyorum. Kurtarıcımı ölesiye seveceğimi biliyorum, ona can simidi gibi sarılacağımı biliyorum. Ama kimse gelmiyor. Ben ve Ses. Yalnızız. İçimdeyiz. Beraber. Bitmeyen bir sorgulamada. İnkarların, yalanların, yalvarmaların, yenilgilerin, bahanelerin, zaafların huzurunda. Sessizliğin içinde Sesle. Dönüyor etrafımda. Bir orda, bir burda. Takip etmeye çalışıyorum, yoruluyorum. Bir manası yok. Bir an sonra her yerde çünkü. Sorular bitmiyor bir türlü, cevaplar çok önceden tükenmiş olsalar bile. Her yeni soruda irkiliyorum, kendinin bile unuttuğu bir suçu ortaya çıkmış çocuk gibi. Madem verecek cevabım olmadığını biliyor, her bahanemi de fark edecek kadar akıllı, niye gitmiyor diye düşünüyorum. O da biliyor bunu düşündüğümü ama önemsemiyor, devam ediyor. İlk baştaki direncim beni terk ediyor. Bilinçsizce seyrediyorum bir süre listesini. Sonra yavaş yavaş sinir geri dönüyor. Nefret ediyorum Ses'den. Bunu da umursamıyor, bir tepki bile vermeden devam ediyor. Sinir yerini çaresizliğe bırakıyor tekrar. Boşluğa. Liste sürüyor. Durmuyor. Deli gibi başka bir fikre sarılıyorum. Aptalca karşılıklar veriyorum. Sorular köreliyor hemen. Etkileri dinmiyor ama. Ruhuma iri darbeler indiriyor. Kaba morluklar bırakıyor. Keşke daha akıllı olsam diyorum bu sefer, belki o zaman cevaplarım olurdu diye umuyorum. Ben daha akıllı düşünmeye çalıştıkça o da akıllanıyor. Soruların sivriliği artıyor. Daha ince yaralıyorlar beni, ama daha pis canımı yakıyorlar. Bitiyor direncim. Haklısın diyorum, hatalıyım diyorum, ama bu da Ses'i tatmin etmiyor. Bir anda gidiyor. Sessizlik geri geliyor. Sanki bir serinlikle beraber. Bir an inanamıyorum. Ölmüş olmam gerekir diye düşünüyorum. Aptal bir çabayla hala canlı olduğuma inanıyorum. Benliğimi kaplayan rahatlık inanılmaz. Sanki hiç bir yere değmiyorum. Derin bir aptallık uykusuna dalıyorum. Ses yoktu, hiçbir zaman olmadı, hiç bir zaman olmayacak, taa ki, yarın bir daha gelene kadar. Unuttum işte hepsini, geçti gitti. Belki de bütün sorun bu ya zaten...

- Intel kız sen beni uyarmış mıydın?
- Ne konuda efem. Dişleriniz konusunda uyarmayı denedim, ama dinlemediniz, cuma günü randevunuz var yine.
-Yok, o konuda diil. Diablo konusunda.
- Şey, kem küm.
- Uyarmadın di mi! Ulan sen ne biçim köle/personal assistant'sın be. Sana kaç kere dicem, iki tane resimden etkilenip bir oyunu övmeye başlarsam beni durdur diye, ha? Bak beni okuyucu karşısında haksız çıkardın yine. Herkeslerde action'lu FRP geliyor beklentisi yarattık, çıka çıka Crusader taklidi çıktı. Sus! Daha fazla konuşma. Web site'da ne yazdığını ben biliyorum. Cutting edge technology cart curt, real time gameplay cart curt redefines the Frp genre cart curt. Düştük yine tuzağa ya. Ayıp oldu size de sayın okuyucular. Daha dikkatli olacam bir dahaki sefere valla. Hayır, Diablo eğlenceli oyun da, gerçekte Crusader'daki robotun yanlışlıkla Braveheart setine girmiş halinden daha ileri bişi diil. Blizzard beni baymaya başladı artık yavaş yavaş. Başkalarının fikirlerini almalarını bir yana bırakın, oyunları hakkında bir dolu yalanlar atmaları yüzünden. Geçenlerde ilk defa orijinal Warcraft2 kutusu gördüm, üzerinde 'ileri yapay zeka' yazdığını fark ettiğimde kendimi kaybetmişim. Dükkana verdiğim hasarı ödemem çok uzun (bir ömür) sürecek. Çok hayal kırıklığına uğradım çok. Alınganımdır da, bana çektirdikleri bu acıyı asla unutamam. On-line olunca çok zevkli oluyormuş diyorlar (blizzard diil, bunu gerçek insanlar söylüyor) ama benim bütçem On-line oynamaya müsait diil, onun için bilmiyorum. on-line da olamadığımıza göre, elde uyuz CD kalıyor. Crusader'i ilk gördüğümde abari demiştim, çünkü o güne kadar yapılan en gelişmiş izometrik action oyunuydu, ama Crusader2 çıkana kadar ben sıkılmıştım bile. Şimdi bundan aylar sonra Diablo çıkıyor, kısacası hiç şansı yok. Sizi de yanılttım biliyorum, ama valla benim diil, hepsi Intel'in suçu ehehehehe.

DIES IST DAS LAND

Merhaba MAC,

Bu sana ikinci mektubum. Buna da giriş yazmaktansa bir haber vereyim dedim. Need For Speed II gerçekten var, çıkış tarihi Mart '97. İnanmıyorsan Electronic Arts'ın sayfasına bak. Neyse şimdi sorular...

1. Daggerfall'da hiç saray basmayı denedin mi? Bayaa bi paran ve ayrıca zırh vs. oluyor. Ben Warwick kalesini bastım, istemediğim kadar altınım oldu. (Aslında kraliçe beni oraya konuşmak için çağırmıştı ya neyse.)

2. Sence Daggerfall'daki en iyi ırk hangisi ve ne tür bir karakter yaratmalıyım?

3. Ayrıca, Daggerfall'da tırmandığın duvarlardan aşağı atlamadan inmenin bir yolu var mı?

4. Diablo'yu bitirdim. Son birkaç bölüm hariç bana çok kolay ve kısa geldi. Her ne kadar sonundaki demo da Diablo II'nin geleceğini ima ediyorlarsa da bence oyunu biraz daha uzun tutabilirlerdi. Sen bu konuda ne düşünüyorsun?

5. Lands of Lore II ve Birthwright hakkında bir şey biliyor musun?

6. Direksiyon şeklindeki joystick'lerden haberin var mı? Varsa bunların pedallı olanları da var mı? Ayrıca bununla Need For Speed oynayabilir miyiz?

7. Bana iyi birkaç adventure (film ve render olanlar hariç) önerebilir misin?

8. Omay'a ne oldu? Hala aynı oyunla mı uğraşıyor? Bir de boyutları hala eskisi gibi mi? (En son pencere kadar yer kaplıyordu)

9. Diamond Stealth mı? Matrox MGA yoksa 3D Blaster mı? Ve hangi modeli ve niye?

10. Son olarak şu sıralar hangi oyunları oynuyorsun?

Tolga 'R.I.P.' Özduygu

MAC: Netekim Need For Speed 2 hakkındaki hatamı, geçen yazıyı yazdıktan az sonra ben de anladım. Hatta utancımdan gsmnet.com'daki scroll'a falan koyup vicdanımı rahatlatmaya çalıştım (olmadı tabi). Dediğin gibi, oyunun çıkış tarihi için Mart 97 (yani şu an, her an, şimdi, anında çıkıyor olabilir) amma ve lakin website da oyundan bir tane ekran bile olmaması, ya da iki satır bilgi koymamış olmaları beni korkuttu. Aylar önceden yüz tane resmi olan oyunlar bile çıkmıyor (bakınız sierra.com), bunun zamanında çıkacağına inanmıyom açıkçası (ama çıksın ha, oynarık hep beraber). Özürlerimin kabulünü rica ederim hepinizden.

1) Saraydan kız kaçırma ehehehe. Niye (bilmiyorum) biri (kim hatırlamıyorum), bir

zamanlar (ne zaman unutmuşum), bir yerlerde (Mersin olabilir ama uzak ihtimal), beni (bunu tanıdığımı sanıyorum ama emin diilim), bu operayı (galiba opera, küçüktüm, yarısından uyumuşum) görmeye götürmüştü (bakın bunu hatırlıyorum). Sanırım psikolojik dengemdeki oynama o zamanlar başladı. Neyse. Saray basmaca (bak yine aklıma saraydan kız kaçırma geldi, baştan başlıcam muhabbete) mantıklı bir işlem diil. Niye dicen, haklısın. Çünkü, birincisi, sen istesen de, istemesen de, sonradan ana görevlerin bazıları sarayların içinde geçiyor, oraları zamanla sana zorla bastıracaklar. Sonracıma, bir de, bence mantıksız. Mesela Sentinel'di galiba, görev için gidiyorsun, kesiyorsun, biçiyorsun, saatlerce saray koridorlarında seri katil gibi dolaşıyorsun, sonra oyun ilerleyince saraya geri dönmen gerekiyor, kimse de tutup sana 'yav sen geçenlerde benim abimi, babamı, dayımı, amcamı, kayınbiraderimi (askerlerin çoğu erkek de) kesen manyak diil misin' demiyor. Bu görevleri başka bir yerlere alabilirlerdi kanısındayım. Daggerfall hakkında bir adet ufacık olumsuz eleştiri yapmış olmam, döndüm, vaz geçtim manasında diil. Bence hala en iyi FRP (bunu da zırt pırt sence en iyi FRP hangisi diye sormayın diye söylüyorum ha).

2) Irk olarak Dark Elf (çünkü onlar felce dirençliler, ve oyunda örümcek, vampir, leech, kim gelirse paralyze atıyor), ama tür olarak bişi diyemicem, çünkü bence en iyisi custom karakter yaratmak. Şuna dikkat edin. Zırha sınırlama getirmeyin, çünkü oyunda çok güzel zırhlar var, sonra üzülürsünüz, bir de magic skil ekleyin, çünkü mages' guild çok baba, bir de dövüş (mümkünse longblade) ekleyin, çünkü mage olarak sağ kalmak başlarda zor.

3) şimcik, eger magic skillerin varsa, levitate kısa bir süre için uçmanı sağlar (PageUp, PageDown galiba), Slowfall da yükseklerden hasar almadan aşağı düşmene (adındaki gibi yavaş yavaş) izin verir. Eğer sırf fighter oynuyorsan (ki yazık sana o zaman), bunları yapan potionlar da bulabilirsin. Bulamazsan bana sor, bir tane potion tarifesi listi yayınliim, ev kadınlarına da yardımım olsun,.

4) Diablo, blizzard ve diğer şerefsizlerle ilgili düşüncelerimi bu ay news'a ve girişe (macbeth) kustum. Eğlenceli oyun, ama eşek olsa öğrenir, Diablo 2 de aynı hataya düşüp alıp oynayacağımı sanmıyorum (ben bitirmedim bu arada, 11 kat falan aşağı indim, bundan sonrası ile ilgili soruları direkt sana e-maillicem.)

5) Birthright ile ilgili bildiklerimi (şimdilik Sierra propagandası) geçen ay news'a yazmıştım (yani pek bişe bilmiyorum). Lands of Lore2'ye gelince, galiba Red Alert CD'sinde bi tane ağız sulandırıcı animasyon var dı. Ha, bi de, birileri mektup yazıp 12 cd olacağı doğru mu diye sormuşlardı Hope this helps ehehehehehe.

6) Haberim var, hatta bi tane bende de olsa ne güzel olurdu diye düşünmekten kendimi alamıyorum. Galiba Thrustmaster olanın pedalları da var, ama ayrıca satın almak gerekiyor (2 pedal bu arada).

7) Yok öneremem, yani sana rast geldi pardon, ama oyun önermemeye karar verdim artık. çok fazla böyle soru var, başka insanların harbi adventure sorularının yerlerini boşuna kaplıyorlar. Eğer her hangi bir türden oyun önerisine ihtiyacınız varsa, bi zahmet seçmece bunlardaki, seçmece hall of fame'e bakın. Hadi canıiım, nazlanmayın, ne kadar zor olabilir ki, sayfa 9' da işte, biz de sayfa 47 deyiz, altı üstü (hesapla kız Intel) 38 sayfa geri gideceksiniz. Valla kolay olcak bir deneyin. Hala şüphelisiniz galiba. Tamam tamam, eğer çok yorulursanız, geri dönerken ben sizi sırtımda taşıcam

8) Eheheheh, mutluyum gururluyum, çünkü Omay geri döndü. Amiga Dostu köşesinin bir bölümü o yazıyor artık. çok eski okuyucular bilirler, bu intel salağı gelmeden önce, şahsi kölem Omay'dı. Gerçi en az intel kadar tembel ve yararsızdı ama bir iyi yanı vardı. koltuğa itip, üstünde zıpladığınızda acayip stres atılıyordu (yumuşak adam, bir nevi dev amiba). Bilmem belki geri alırım onu işe (uhuhuhuhuhu-Intel).

9) Ay ayol, ben ikisinden de çok memnumum (omay-Intel gibi), bir ona, bir ona. Eheheheh. Ne biliim abi,, dedim ya, ben kıytırık bir S3 kart kullanmaktayım, ama netekim senin için araştırdım. Bakınız sonuçlar: Bizden çok daha fazla parası olan bir Alman dergisi, laboratuarda falan bilimsel şekilde (digital kronometrelerle falan) bu kartların (ve diğerlerinin, ama sen bunları sormuşsun) hızlarını test etmişler. Oyunlarda (action ve sim) Matrox %81 (overall oluyo) Diamond %29 basmış. Video oynatımda (avi, mpeg falan) Matrox %57, Diamond %71. 3D de (CAD'le denemişler), Matrox %100 (testteki en iyi kart yani), Diamon %37 becerebilmiş. Günlük işlemlerde (word, Excel vs.) Matrox %92, Diamond %82 çıkmış (kim takar copyright'i, okuyucuya hizmet önemli). Tabi burdan Matrox daha iyi sonucu çıkabilir (her iki kart da 4 MB ve yaklaşık 530 Mark) ama ben Diamond bilirim, diamond söylerim. Eheheheh. Hiç zararını görmedim sabit fikirli olmanın da. 3D blaster hakkında bir test bulabilirsem, hiç utanmadan onu da copy paste yapacağıma emin olabilirsin.

10) Bu aralar kendime internet bağlanma, bağlanmama oyunu oynuyorum. N'olacak bağlan ya/ Ya sus olm, geçen faturayı ne çabuk unuttun ya oyunu. Çok eğlenceli bir oyun diil aslında. Özellikle iraden zayıfsa (ve faturan büyükse).

IN DEM MAN NICH VERSTEHT

Sevgili MAC,
Bu sana ilk mektubum ve bunu yayınlaaaaaaaaaaaaaaa lütfen. Şimdi de sorularım (hihihoho):
1-Ace Ventura'yı oynadın mı? Çok şaklaban oyun. İşte ben o şaklaban oyunun son bilmecesinde takılıyorum. Tepedeki şişko sağdaki sütunu yıkıyor ama diğerini yıkmıyor (arkasına gittiğim ve bir sürü şaklabanlık yaptığım halde.)
2-NBA Live '97'yi aldım. Çok güzel oyun. Ne diyorsun?
3-Time Commando'yu almaya değer mi?
Tüm sorularım bu kadar. Sen de lütfen bu mektubu yayınlaaaaaaaaaaaaaaaaaaa.

MAC: Niye yayınlamiim canim. Özellikle, mektup ve e-mail sayısı artık anormal olduğuna göre, içinde adventure sorusu olan mektupların şansı artıyor. Tabi bu bilip geçtiğiniz yerleri, sırf mektup yayınlansın ayağına bilmiyormuş gibi yapın demek diil (evet, genel olarak paranoyağım).

1)Aslında birinci sütunu devirmek için ne yaptıysan ikinci sütun içinde aynı şeyler geçerli (ok tuşlarını denedin mi?). Eğer hala başaramıyorsan oyunda bir bug oluşmuş olabilir, yeniden oynamayı dene.

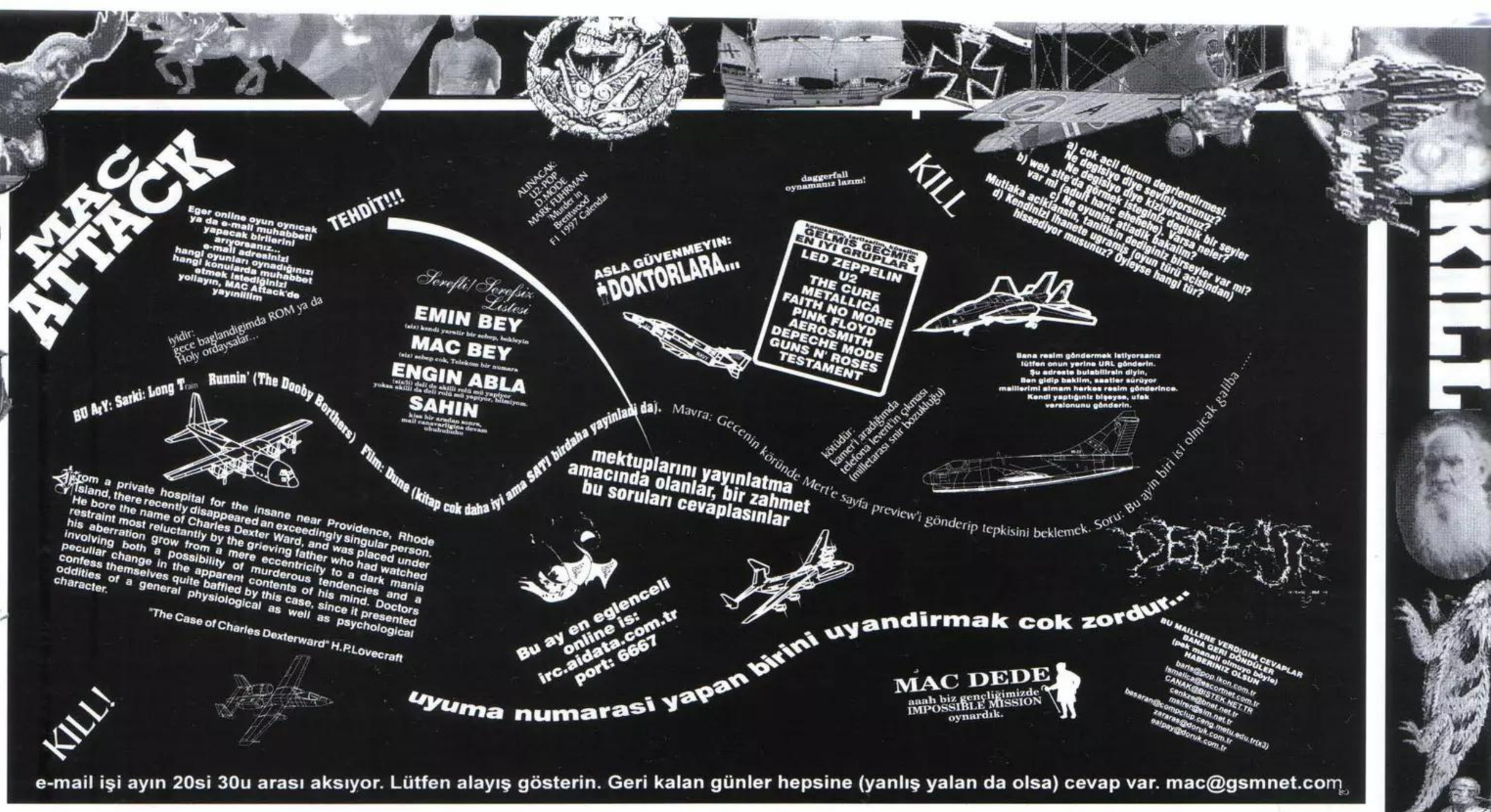
2) Valla ne diim, helal olsun. EA Sports serisi henüz güzellik/performans dengesini dağıtmadan devam ediyor. 98'in gelmesinden korkuyorum aslında, çünkü artık daha güzel bişeler yapabilmek işin Pentium'dan öte bir şeyler istiyecekler herhalde. Ne sevdiğine bağlı. Değişik, az biraz süslü bir action/dövüş oyunu sonuç olarak. Bu türü seviyorsan al bence.

DAS FREMD KEIN WORT

Merhaba MAC;
Sen beni bilmezsin ama ben seni uzun zamandır okuyom. Hatta ilk okuduğum sayı 64'ler de Robocop 2'nin kapak olduğu ve senin Elvira saplantının olduğu zamandı.(Belki hala saplısındır) Derken bi gün kuzenim bana "abi gameshow diye bi dergi çıkmış içinde MAC diye bi adam varmış" dedi. İşte o anda koşup dergimi aldım. Aslında seninle hayata bakış açımız ve baazı zevklerimiz (Frp,strateji,Metallica) uyuşuyo.(Fenerbahce haariç)Şu anda Marmara Ünv. Bil. Müh. te beynimi kemirmekle meşgulüm ve öys yaklaşırken her zaman olduğu gibi o genç zavallılara bakıp kahkahalar atıyorum. İmdu biraz soru sorayım...

1)Daggerfall'u aldık. Harbiden de çok güzel bi oyun. Yalnız ufak bi kaç sorun var:
a)Arada bi annamsız şekillerde kilitleniyo.
b)Oynanabilir hızda çalıştırmak için 16MB P100 ve 210 MB kurulum istiyo.(len Türkçe W95 kullana kullana dilim bi garip oldu)
c)Binaların içindeki şahsiyetleri öldürmek istesemde olmuyo.
d)Karakter olarak bi bayanı seçip şehrin ortasında striptiz yapıp dolaşınca insanlar yada guardlar hiçbi tepki vermiyo. Ayrıca çizmesiz dolaşmak karakteri yorabilir mi?
e)Sokakta bir kişide öldürsem dört kişide öldürsem aynı cezayı veriyolar. Bunlar keriz mi?
2)Sen hangi skilleri tavsiye edersin değişik bir battlemagimsi bir darkelf için. Ben dövüş için primary'e longblade ve majora hand-to-hand'i aldım. Acaba hand'in yerine axe veya blunt weapon mu alsaydım.
3)Guardları atlatmanın yolu var mı?(mahkemeye çıkmak istemiyom)
4)Hangi şehirleri tavsiye edersin gezmek için?
5)Bu gün kaç kola içtin?
6)İlk etapta hangi büyüleri yapayım?
7)Guildlere katılmak pek yararlı. Ama önüne çıkan her guilde katılmanın bi zararı var mı?
8)Bir Druid nasıl ölmeden öldürülür? (Müslüm dinneterek mi?)
9)Ana quest'i bitirmek için herhangi bir sınıf kullanılabilir mi? Mesela bi assasin bu işi becerebilir mi?
10)Niye Damon Hill'i sevmiyosun? Villeneuve (doğru yazdım umarım) hakkında ne düşünüyon?
11)Eskiden bi MAC borsa endeksi vardı nooldu?
The Lord Of The Sky Berk 'Firestorm' Ulsoy (eski simulasyoncuyumdur da)

MAC: Ne demek bilmesin. Ben her şeyi bilirim okuyucularım hakkında. Taa, bi gaste iki ekmek için gittiğiniz yerde gözünüz tesadüfen dergiye kaydığı andan, eve gelip, okuyup da, iyiymiş, ama biraz daha olsaymış (şahsi yorumum tamamen, ben de öyle yaparım da) dediğiniz ana kadar gözüm üzerinizde. Güldüğünüz espriden, kafanızı karıştıran uzun cümleye kadar her tepkinizi izliyorum. Boşuna uğraşmayın, siz beni görmezsiniz, sadece birilerinin sizi izlediği hissine kapılıp aniden arkanızı döndüğünüzde hızla kaybolan bir parıldama fark ederseniz anlayın ki ordayım, sizi izliyorum. Tıssssssssss, tıssssssssssss, hıssssssssssss, bu çok



sıcak yerde, ucu sivri kuyrukla oturmak çok zor.

1) Netekim iyi ettin. Ben çok Daggerfall tavsiye ettim, ve genelde güvenilen bir yazar olduğumdan olacak (güveniyorlar mi bana intel? Okuyucu güvenlik dereceniz şu anda %96 efem. Peki öbür %4 niye güvenmiyor bana Intel? Bilmiyom efem, onları imha etmemi söylemiştiniz. Hadi ya? Neyse geçti artık, sen devam et Intel) pek çok kişi bana oyunu aldıklarını söylediler. Genelde tepkiler olumlu, Daggerfall oynayışınızı da izliyorum bilin yani (valla ayıp şeyler yaptığınızda gözlerimi kapatıyorum (yani çok ses çıkarmazsanız sorun yok)). Şimdi gelelim dertlerine (a, b, olur mu çocuğum, yeni adet çıkarma başıma ha).

Birinbiri) Daggerfall'in arada bir kilitlendiğini söylemek iltifat olur. Sık sık kitleniyor. Buna yapacak bir şey yok (sık save etmekden başka). Sebepsiz kitlendiğini söyliyemicem, kendine göre bir sebebi vardır herhalde. Başka bir oyunu çoktan bardak altlığı yapmanı söylerdim herhalde, ama birazcık hayal gücün varsa daggerfall değer.

Birinikisi) Çok anormal de bir istek diil aslında günümüz Türkiyesinde. 486 8RAM'la oynıyan çalışan tanıdıklarım da var (tebrik ediyorum cesaretlerini). Bir de, ben uzun süre direnip 450 MB, full install'la oynadım, hatta ufak bir edit numarasıyla CD'siz de oynayabiliyorsun. En güvenli/hızlı oynama yönteminin bu olduğunu görmüş bulunuyorum.

Birinüçü) Ya işte dungeonlarda o kadar canavar, sokaklarda öldürecek o kadar adam var, ne diye insanaların evlerine dalıp onları öldürmeye çalışıyorsun SAPIK! Yetişin dostlar. çıldırmış bu adam. Onlar ölmüyorlar, çünkü büyük bir ihtimalle her hangi bi questte ufak da olsa (figüran yani) bir rolleri var. Öldüremiyorsun, çünkü ilerde (belki) lazım oluyorlar.

Birindördü) Daggerfall dostlarım (DALnet'de) ve benim de gıcık olduğumuz özelliklerden biri bu. Bethesda'ya mail bilem attık. Bunu bir sonraki oyunda (the Elder Scrolls 3) düzelteceklerini söylediler. Ama bu kadar buglı oyunu (her ne kadar güzel olsa bile) piyasaya süren adamlara güven olmaz.

Birinbesi) Yok, sen sadece Tamriel'in (oyunun geçtiği yer) yasalarının sınırını aştın artık. Biz (tamriel ileri gelenleri) karar verdik, mahkemelerin zamanını boşuna harcıcağımıza bu sapığa bir fix ceza ayarlıyalım, sapıttıkça yazalım diye. Bu arada, diğer sapıklar, öldürme işlerini Daggerfall, Sentinel ve Wayrest eyaletlerinin dışında yapmanız daha iyi olacaktır. Oyunun ana questi buralarda geçtiğinden, sapıklılarınız oyunu bitirememenize sebep olabilir. Sapıtacaksanız, gidin, çöllü möllü, boş yerlerde sapıtın (biraz daha 'sapık' yazarsam Hafta Sonu gastesinden teklif alacam).

2)Bi tane dövüş skilli olması lazım, ama iki tanesi bana fazla gibi geldi. Longbalade genelde yeterli (bana yetti), blunt weapons ya da axe, longblade'e göre daha geç artıyor. Bence geri kalan ikisi magic skiller olsun. Ya da değişik bir fantezi için (ben denemiştim) Stealth seçebilirsin.

3)Değişik yolları var, birincisi akıllı uslu durup sapıtmamak. Ama buna uyacağını sanmıyorum (sanki ben uyarmışım gibi), onun için Speedin yüksekse, koşmayı, ya da atla kaçmayı , teleport kullanmayı, ya da en eğlencelisi levitate atmayı dene. Bunlar seni guardlardan kurtarır (aslında onları öldürmek de zevkli, inançlarına hayranım, yüz tane öldürüyorsun, hala geliyorlar, HALT HALT, diye, bi halt yapabileceklermiş gibi (multi-lin kelime oyunlarına devam)) ama galiba (emin diilim manasında) o şehirdeki reputation'in yine de düşmüş oluyor.

4)Ya aslında bir sürü şehir olmasına rağmen, aralarında pek bir fark yok. Eğer ana questi bitirmeyi düşünüyorsan, ana şehirlerde fazla sapıklık yapma. Ben şahsen Sentinelin pseudo-arabic mimarisini (ben de entel olacam büyüyünce) beğendim.

5)Pek kola içmiyorum artık, sadece ikide birde mutfağa gitmemek için Intel'i kahve makinasına bağladım. Onun göbek çukurundan (ay gıdıklanıyorum-Intel) sürekli kahve içiyorum (geceler uzun, geceler sıkıcı ve de etrafta Intel'den başka kimseler yok).

6)Oyunu bitirebilmek, ya da questlerin çoğunda başarılı olmak için şu büyülere ihtiyaç var, SlowFalling, Levitate, Buoyancy, ve WaterBreathing. Bunlar dungeonlarda çok işine yarar. Bir de bu büyülerin, ayni işlemi yapan, ama spell maker'da hazırlanmış kendi versionlarını kullanırsan karlı çıkarsın.

7) Bazi Guild'ler arasında çekişme olduğundan, biriyle olan repin arttıkça öbürüyle olan düşebilir. Mesela Dark Brotherhood'da yıldızının parlaması Mages' Guild'dekilerin pek hoşuna gitmez.

8) Niye? Nasıl? Neden? Druid'ler sana çok bela mi yaratıyor? Ben özellikle dişli ya da güç öldüklerini hatırlamıyorum. Sadece pis bi Drain büyüleri var, ona karşı spell reflection atmak da yarar var.

9) Ben genelde hep magic skilleri olan karakterler oynadım ama duyduğum kadarıyla, teorik olarak bütün karakterlerle oyunu bitirmek (zor da olsa) mümkünmüş. Bunun ana sebebi de, yukarda saydığım büyüler olmadan, bazı dungeon'larda quest objelerini almanın zor/imkansız olması. Böyle bir karakter oynamayı düşünüyorsan, potion işine dikkat etmen lazım. Ha bi de ana quest hariç, bütün dungeon'larin random olduğunu unutmayın, yani oyun, siz o dungeon'ı bitirme 'ihtimaline' sahipmisiniz diilmisiniz iplemiyor bile. Baktınız olmuyor, kapıdan girmeden önceki save'e geri dönün. Bi daha generate olsun dungeon. Belki bu sefer isler daha iyi gider (hiç sanmam ama).

10) Damoin Hill'l sevmem için bir tek iyi sebep gösterebilirsen (bana, Şahin aracılığılya, 32 MB ram kazandıracak, ve Holy abime büyük yemin ettirmiş olmasından başka) mutlu olurum. Yeteneksiz, karaktersiz, itici olması falan gibi. Villeneuve'ü (böyle yazılıyo aslında) taa IndyCar'i kazandığı zamandan beri seyrediyorum. Bence iyi pilot. Hatta bazı karaktersizler, en iyi araba onda olduğu için hemen ona yazılabilirler (biri Emin mi dedi?). benim Kanada'lı (commentary yaptım size) hakkındaki görüşlerim bunlar, istersen bir de Emin'inkileri sor, onlar çok daha ilginç (eheheheh, yakışıklı diye de adam tutulmaz ki azizim).

11) Yanlış kağıda oynadım, çok para kaybettim, battı. Simdi Mac Attack var. Bu arada, MAC Attack'e yazılmasını istediğiniz bir şeyler varsa, mektubunuzun, emailinizin kenarına bir yerine ayrı bir yere MAC Attack başlığı altında yazın, OK?

FÜR FEINDLICH IST

Selam,

Ben 22 yaşındayım. Seni 64'ler zamanından biliyorum. Hatta Beşiktaş'taki merkezine gelip senle

...anışmıştım.

Her neyse benim gerçekten önemli bir sorunum var. Cevaplarsan sevinirim.

1-) Red Alert Dos altında çalışıyor (grafikler çok kötü). Win95'te çalışmıyor (Sistemim: Pent.100, 16 MB Ram, Arclogic 2000-2MB Ekran Kartı, AWE32, 2 GB Harddisk) Win95'de install'dan sonra 'Error-Unable to allocate primary video buffer aborting' yazıyor. Birkaç yere sordum. Ekran kartı 2 MB olduğu için çalışmıyor dediler. Gerçekten bundan dolayı mıdır? Bu bana çok saçma geldi. Ne yani ekran kartı iyi diye oyunu oynayamayacak mıyım? O kadar da para saydım.

2-) Yazmışken bir soru daha sorayım. Civ2'de ocean'daki whale ve fishleri nasıl toplayacağım.

3-) Şu anda Tool 'Aerima'da Stink Fist çalıyor. Muhteşem bir albüm. Tool dinler misin? Diğer dinlediklerim Alice in Chains, Mad Season, Fugazi, Kyuss, Smashing Pumpkins, Sonic Youth, White Zombie, Korn, COC, Paradise Lost, RATM. Bunlardan hangilerini dinlersin.

Tolga Yaşar

MAC: Merkeze mi? Maşuklar Yokuşu 2/2'ye yani. Ayni yerden bahsediyoruz di mi? Hani maksimum psikopat ev sahibi olan yere (unutmam, unutamam). Kibarlık ediyorsun canıım. Uzun bir sure için evimdi orası, ama hiç merkez olarak bakmamıştım. Bugünlerde Bahadır ve Şahinle sürdürdüğümüz chatler nostalji yaralarımı tekrar açtı zaten, kanıyorlar ince ince.

1) Evet abi, 2MB Video RAM çok zararlı bişe, valla, bana inamiyabilirsin ama bunu doktorlar, nükleer fizikçiler falan da söylüyor. Derhal kurtulman lazım o RAM'lardan. Sök onları bana yolla, ben hallederim. Aslına bakarsan bana RAM sorunundan çok, kartın cinsi olabilir gibi geldi. Piyasadaki bazı kartlar (eski olanlar aslında) Direkt-X uyumlu diiller. Senin kartın uyumlu olup olmadığını anlamak için (diğer Direct-X oyunlar da çalışmıyorsa) su adrese http://www.windows95.com/ drivers/ video.html) bir bak. Burda adi geçmiyorsa, kötü. Son zamanlarda çoğu oyun bu sistemi kullanıyor. Bir de, Win95'de, System bölümünde, bir video hızlandırma bölumu var. Cache yapma falan. Ordaki ayar normalde max'de duruyor, ama sen bir de değişik miktarlarda dene. Win95 bu, her kötülükte parmağı olğunu farz etmekte yarar var.

2) Ne o, canin sıkıldı balığa gitmeye mi karar verdin? Benim bildiğim kadarıyla oyuna bir etkileri yok (sendekiler kuduz balinalar diğilse tabi). Bırak, bugünlük dardanelle idare et.

3) Şöyle diim, Mad Season, Fugazi, Kyuss, RATM dinlemem, Çünkü kim olduklarından bile haberim yok. Diğerlerini de (Paradise Lost, Smashing Pumpkins hariç) VIVA (buranın müzik kanalı) tenezzül edip çalarsa dinlerim, Çünkü bende albümleri yok. Hatta su anda, sevdiğim beğendiğim gruplardan ricam, LÜTFEN ALBÜM ÇIKARMASINLAR! Alamıyoz işte, paramız yok, yazık diil mi bana, duygularımla oynuyorlar. Offspring çıktı, Toten Hosen (live) çıktı, Depeche Mode çıktı, Skunk A. çıktı ,U2 çıktı (uuhuhuhuhuhuhu); Aerosmith yolda, hiçbirini alamadım, alamıcam da. Kendim çalıp, kendim dinlicem mecburen (maksimum eziyet, çünkü kabiliyetsizim)

IN DEM BESUCHER

Sevgili Macbeth,

Game-Show'un 16. sayısından beri senin köşeni büyük bir zevkle okuyorum. Fakat bugüne kadar yazma gereği duymadım. Çünkü takıldığım herhangi bir konu yoktu. Ama şimdi biraz var. Sorularıma geçiyorum (Aynı zamanda dergiyi A4 yaptığınız iyi oldu):

1- Bir kaç haftadır Sherlock Holmes The Case Of Rose Tattoo oynuyorum. Tam güzel güzel ilerlerken (tabi ki sizin ocak sayısındaki açıklamalarınıza göre) birden bir problem çıktı. Bayan Rocthet (böyle mi yazılıyordu)'in evine yani bakkalın üst katına gidiyorum fakat ona neleri göstereceğimi bilmiyorum (yüzük, not kağıdı ve kartı sadece gösterebildim). Ayrıca bunları gösterdikten sonra birde masadaki kanıtları alın diye bir yazı vardı sizin açıklamanızda. Fakat bende masanın üstündeki şeyleri sağ tıkladığımda sadece look komutu beliriyor. Yani alamıyorum. Lütfen bana bu konuda yardımcı ol yoksa çıldıracağım.

2- Birde Red Alert'i aldım. Beğendim güzel oyun. Ama Alliedlarda Command Center'e içine girilen bir mission var ya işte burayı hiç beceremiyorum. Tavsiyelerini bekliyorum.

Sorularım bu kadar umarım mektubumu yayınlarsın. Çünkü Sherlock Holmes'u çözmezsem delireceğim. En kısa zamanda o lanet kadının olduğu yeri geçmek istiyorum (ama nasıl ? İşte bu sorunun cevabı sende). Bence derginiz çok güzel ve bizim gibiler oldukça hiç bir zaman batmazsınız.

Gencer 'Can't Live Without Metal' Güvenç

MAC: Dürüstlük de iyi bişe aslında. Bugüne kadar sana isim düşmedi yazmadım, simdi lazım oldun, pul parasında değer herhalde dedim yazıyorum. Eheheheheh, sen bana bakma, istediğin zaman yaz tabi (her ne kadar Sherlock Holmes kara listemde olsa bile).

1) Oradaki kanıtları alamamanın sebebi, hanfendiye söyleyecek her şeyi söylememenden kaynaklanıyor olabilir. Ne söylemen gerektiğini hatırlamamın imkansız olduğu için sen her seçeneği kadına söyle. Ayrıca inventory'deki gerekli şeyleri göstermeyi de dene.

2) Ya aslında bilmiyorum, ben zamanında Warcraft'teki 'inside' görevleri gördüğümde niye bu kadar etkilenmişim? Niye etkilenmişim kız Intel? O zaman Dune2 deki görevlerin hep aynı olmasından sıkılmıştınız efem. Bi de genç ve saftınız efem. Ha ondan mi etkilenmişim. Valla safmışım (sen bana yaşlı mi diyorsun teneke? Estafurullah efem). Red Alert'de gerçekten gıcık oldum. Ama bu dediğin görev o kadar zor diil, sadece ilk başta güneye doğru gitmen gerek. Aşağıda depo gibi bir yer var, bütün adamlarını Bırak ve Spy'l kullanarak oraya git. O zaman Tanya gelecek (kommando hanım yani). Tanya geldi mi zaten işlerin kolaylaşıyor, çünkü medic de var, Tanya öldürsün, medic de onu iyileştirsin işte. Görev bölümü. İlk bilgisayar kuzeyde (sorun diil), ondan sonraki biraz batı da (o da sorun diil,), en sonuncu da biraz daha kuzeyde ve sorun, Çünkü orda bir flame tower var. Bunu geçmek için çeşitli yollar var (Güneş yağı mesela, en güçlüsünden) ama medic hala sağsa (bi bak bakalım), Tanya'nin healthini full yapıp kıvrak bir mouse hareketiyle ona patlattırabilirsin. Hareket yeterince kıvrak olmazsa Tanya ölür, bu da iyi bişii diildir (mission failed). Yani kısacası, becerene kadar denemen lazım (ben 10 kere denemişimdir herhalde) ama sonunda oluyor.

NUR GEDULDET SIND

And now the moment you've all been waitin' for. Here comes the ROOSTER!!!

Abi sıkıldım bu başlık işinden. Selam veya merhaba MAC çok klasik, sevgili MAC başka şeyler çağrıştırıyor. Bundan sonra başlıklar alakasız olacak! (...) Gelelim sorulara:

1- Bir W95 canavarı olarak söyle bakalım, bir oyundan beğendiğim bir resmi nasıl W95'e doğru duvar kağıdı yapabilirim?

2- Diamond 3D 2000'in diğer kartlardan üstünlüğünü gözümle görebilmem için bir şey tavsiye etsene.

3- İmparatora ihanet gibi olacak ama X-Wing Collector's CD'yi alayım mı? Tavsiye eder misin?

4- Wing Commander 3'ü hiç oynamadım ve almayı düşünüyorum. WC3'ü alsam mı yoksa direkt WC4'ümü alsam diye düşünüyorum. Please advise asap.

5- Darksun'ın yenisi çıksın.

6- Modem için US Robotics iyidir de neredeyse yarı fiyatına aynı hızda modemler var. Kaliteden ödün vermemek mi lazım yoksa pek fark etmez mi? Senin ki ne?

7- JA1 veya JA2'de Silencer'ın faydası ne?

8- Gelelim başka mevzulara. Ben Dungeon Keeper'dan umudumu kestim (fazla naz aşık usandırır). Artık öyle muhteşem bir şey olması lazım ki beğenilsin (adamın sevdiği kızı çok fazla yüceltmesi ve sonunda o sevgilinin kendisinin bile o yeri doldurmaması sendromu).. Lands of Lore II'i çıksın onu bekliyorum.

I tell you all my hate, everything in an aplication form, dead with a kiss.

Mert 'Happy theese days' Kızılok, Antalya

MAC: Aaaa niye öyle diyorsun, sevgili MAC, her ne kadar değişik manalara çekilebilse bile hayatta duymayı en sevdiğim laflarda biri. Mektup ya da e-mail gelmiş demek (ben de sevinirim bu durumda). Dergideki yazılarda iç olaylarımızı yansıtmamızdan yakınmışsın (yakınmıştın, yer açısından kestim). aslında bir dereceye kadar haklısın, ama sunu da unutma, biz ne yaşıyorsak onu yazıyoruz, yani öyle kendimize hazırlayıp, sonradan doldurmaya

SWEET HOME ALABAMA

Big wheels keep on turning,
carry me home to see my kin
singing songs about the southland.
I miss ole bamy once again and I think it's a sin.
Well, I heard Mister Young sing about her.
Well, I heard ole Neil put her down.
Well, I hope Neil Young will remember
a southern man don't need him around anyhow.
Sweet home Alabama where the skies are so blue.
Sweet home Alabama, Lord, I'm coming home to you.
In Birmingham they love the Gov'nor.
Now we all did what we could do.
Now Watergate does not bother me.
Does your conscience bother you, tell the truth.
Sweet home Alabama where the skies are so blue.
Sweet home Alabama, Lord, I'm coming home to you.
Now Muscle Shoals has got the Swampers
and they ve been known to pick a song or two.
Lord, they get me off so much,
they pick me up when I'm feeling blue, now how about you.
Sweet home Alabama where the skies are so blue.
Sweet home Alabama, Lord, I'm coming home to you.
Sweet home Alabama where the skies are so blue.
Sweet home Alabama, Lord, I'm coming home to you.

LYNYRD SKYNYRD

çalıştığımız roller yok (ben aslında sanat kritiği olarak yazacam yazılarımı bundan sonra, mert de geometri öğretmeni olsun, emin kendini oynasın, psikopat olarak). Onun için kusurumuza bakma.
1) Aaaa (noluyo ya) hakaret ediyorsun valla. Olmazkine, ben gidiim, hangi *.dll'ler silinince nereler sapıtıyor araştıriim, sen bana böyle çocuk çoluk soruları sor. Kalbim kırıldı valla. Ne varkine, resmi alabildiğini farzederek (Çünkü geçen ay birilerine iyice anlatmıştım, yazıyı takip ediyorsan alabiliyor olman lazım), bmp formatına çevir (Photoshop ya da benzeri bir şeylerle), sonra istediğin yere kaydet. Win95'de desktop'tayken sağ klikle özellikler bölümünü aç, backround denen yerden browse diyerek resmi bul seç, işte bu kadar. Ben de şimdi Win95 kullanarak hieroglyphics tercüme etme çabalarıma devam ediim.
2) Derslerine çok iyi çalış, iyi bir okul bitir, bol maaşlı bir işe gir, 500 Mark biriktir, kartı al, tornavida bul, kasayı aç, hiçbir şeyi yakmadan kartı tak, kasayı kapat, kaybettiğin vidaları unut, aleti aç, bir simulasyon yükle, gör.
3) Bence simdi gidip alırsan hayal kırıklığına uğrucaksın. Aradan çok uzun zaman geçti, yine aldi gitti grafikler. Mesela Privateer2'nin uzay bölümleri hayvanlar kadar güzel. X-Wing'in bunun karşısında pek bir şansı yok. Biraz bekle, yeni oyun çıksın, onu alırsın.
4) 4'ü almakta yarar var. 3'ü bende o kadar oynamadım (bi baktım sadece) ama ileri ki hayatim da (Wing Commander 4 ve diğer yönlerden) bunun bir zararını görmedim açıkçası.
5) Öyle diyorsun da, çıkmıcak galiba. Benim su andaki ricam Birthright ve Betrayal In Antara çıksın çünkü bunların resimlerine bakmaktan da sikildim, oynamak istiyorum artık.
6) Benim modem bilgim çok geniş diil ama, mesela Emin'in başka bir marka modemi var, yurt dışı bağlantılarında (internet diil, direkt) sorun çıkarıyo. Ondan iki kati pahalı US.Robotics takır takır bağlanıyor(muş). Demek ki bir fark var ortalarda. Ama ucuz olanlar gündelik Internet bağlantısı için sanırım seni üzmezler. Benimki modem diil, bir ISDN kartı (başka bişi, anlatması zor, install'i zor, adamı dağıtıyo demek oluyo yani), ve aşağılık, soyguncu, paragöz ve yalancı firma TELES'den (driver çekmek için bile 900'lü hatları var).
7) Hani bazen ne olduğunu anlamadan sandıklar ya da binalar patlıyor ya (sen uzaktayken), bu düşmanlar senin geldiğini duydular, malaları ele geçirme diye imha ediyorlar demek oluyor (düşman oldukları kadar benciller de aynı zamanda).Buna engel olmak için 'sessizce' yaklaşmak lazım. Mesel kavurduğun adamların danalar gibi böğürmemesi için bıçak, ya da o kadar bile yaklaşamıyorsan Silencer'li silahlar kullanman lazım. Sorun her iki oyunda da hemen hemen aynı. bazı durumlarda patlayıcının hemen yanında duran adam, anında öldürmezsen patlayıcıları patlatıyor (söylemenin daha güzel bir yolunu bulamadım), bazen de birini öldürdüğünde (gürültüiü bir şekilde) uzaktaki arkadaşları kıllanıyorlar (sen olsan kıllanmaz miydin?) ve yine uzaktan kumandayla (ehem) patlayıcıları patlatıyorlar. Bir kere oynadığında tam olarak ne olup bittiğini anlamak zor aslında, benim gibi her sectoru, her görevi birkaç kere oynarsan yavaş yavaş olayları daha iyi görebilirsin.
Valla netekim, benim Dungeon Keeper beklentim sürmekte. Umutla ve saf saf bekliyorum. Hayır, fikrin süper olmasını bırak bir kenara, ben hala böyle bir karışık fikri Nasıl oturtacaklar, oynanabilir hale getirecekler onu merak ediyorum. Şimdiye kadar gördüğüm demolar hep animasyondular (oyun ekranları vardı, ama oynanmıyordu), kısacası yani meraktan bekliyorum aslında (hani bu elbisenin altında neler vardır acaba dersin ya).

WENN SIE VERSPRECHEN

Sevgili MAC,
Baba nassın, iyisin inşallah. Anormal bunaldım, sana mektup yaziim rahatlayım dedim. Hayatta başka bir şeyden anlamıyoruz (ben) bari bilgisayar muhabbeti yapalım dedim.
1- Hobbit acayip güzel kitap, Otostopçunun Galaxy Rehberi'de, okurken beni ciddi ciddi güldüren ilk kitap oldu. Hobbit'i kaç yaşındayken okuduğunu sorsam ayıp olur mu? Daha doğrusu ne zaman Tolkien'den haberin oldu? Biri mi tavsiye etti? Onlardan başka önerebileceğin kitap var mı? (Türkçe)
2- Red Alert'i pek beğenmedin galiba. Bence çok iyi olmuş. Ayrıca bölümleri takır takır geçiyorum (övünmek gibi olmasın). Tiberium Sun'dan haberin var mı? Hiç resim falan gördün mü?
3- Geçen ay news'da haber yaptığınız Circle of Power herhalde Broken Sword olmalı. Çünkü konuda yazan şeyler ve resimler aynı. Yoksa Broken Sword'un devamı falan mı? Bu sorun çok önemli. Broken Sword'da İrlanda'daki aptal keçiyi geçemiyorum. N'olur yardım et. Kafayı yiycem.
4- Rebel Assault 3 çıkacak mı? (lütfen çıksın, lütfen, lütfen, lütfen...) Civilization 3 çıkacak mı? (n'olur çıksın, n'olur, n'olur, n'olur). Sakın senaryo CD'sini al deme!
5- LucasArts X-Wing vs TieFighter, Jedi Knight ve kovboylu doom gibinden başka hangi oyunları çıkarıcak?
6- HofM&M II oynadın mı? ilk fırsatta alıcam.
7- Almanya'da oyunlar niye bu kadar pahalı? OEM yok mu? Burada orjinal OEM'ler 1-1.5 Milyon. Bi de aslında burdaki orjinal OEM'lerin orjinal olmadığı gibi bir his var içimde? Şimdi CD'nin üstünde oyunun resmi var ama manual'de fotokopi var, bu kesin orjinal midir?
8- Diablo oynayabildin mi? Daha oyunun başındayım? Yeni yerler çıkacak mı? Yeni köyle falan?
9- FRP oynamayı çok istiyom. Şimdi sen tabii ki DaggerFall'ı al diicen. Tamam, ama sonra. Şimdi sen Daggerfall'u C&C kabul et. Ben de senden oyun tavsiye istiyorum. Bu türe yeni başlayan biri olarak, bana Dune2 ve Warcraft yerine hangi FRP'yi tavsiye edersin? Çok eski olmasın. Mesela ben Menzo düşünüyorum. Sence iyi mi? Thunderscape nasıl?
10-Beni yanına çırak olarak alır mısın? Öğret nasıl sayfa yapılır, ben de kendi dergimi yapiim, size rakip olup sizde daha çok satayım.
11- Fiatı 500000 yapıp 130 sayfa çıkamaz mısınız? Bence herkes almaya devam eder? Macbeth20 sayfa olur, yeni mavra köşeler açılır, bence mükemmel ötesi olur, tabii sen de helak olursun?
Red Skull, Ankara
MAC: Nossun be koçum. Öyle iste. Sürünüyoz yeni mekanlarda eski adetlere göre. Seni sormalı ehehehehe.
1) 13-14 yaşında falandım herhalde. Tarsus Amerikan'da mecburi okutulan kitaplardan biriydi (hala öyle mi bilmiyorum, söylesene bana Egemen, hal öyle mi?). Genelde ders olarak okunan bir kitabin nefret etkisi yapması gerekse bile benim anormaal hoşuma gitmişti. Eğer komedi (konu değişti) kitaplar okumaya karar verirsen Terry Pratchett denemeni tavsiye ederim (ama yalnız olduğun yerlerde, durup dururken kahkaha atmak etrafta şüphe yaratıyor tecrübelerime göre), ha bir de Tim Robbins.
2) Beğenmedim dikil aslında, oynadım da sonuna kadar, sankim ben C&C oynarken annem yemeğe çağırmış (uhuhuhuhuhu), ya da köpişle gezmeye çıkmışız, geri dönmüşüm de devam etmişim gibi oldu. Yani bir kere oynamak için, C&C mission diski gibi kabul edersen iyi bişii. Tiberium Sun'in ilk resimleri buralarda dolanmaya başladı ama şimdilik çıkanlar hep ara demolardan, ve hepimiz ara demo resimlerine bakıp fanteziler kurmanın zararlarını öğrenmiş bulunuyoruz çoktan.
3) Ya simdi Circle of BLOOD (power diil, o benim hatam, bırakmam lazım bu temiz havada derin nefes alma işini) ayni zamanda Broken Sword yani aynı zamanda da The Shadow of the Templars (ya da öyle bişeler). Kısacası galiba akıllarına üç tane iyi isim gelmiş (broken sword da o kadar iyi isim sayılmaz aslında ya neyse), birini seçememişler, hepsini birden yapıştırmışlar. Oyunun tam çözümü bu sayıda var.
4) Ya ama bak bana çok baskı yapıyorsun ha. Lütfen falan, zaten yufka yürekliyim, söyliyemicem şimdi, üzülürsün diye. Bu söylediklerin hakkında hiçbir bilgi yok ortada. Çıkabilirler de çıkmayabilirler de-
5) Bi de işte bu ay haberlere koyduğum Rebellion var. Bu da StarWars'l konu alan uzay startejisi İşin daha ilginç tarafı, Star Wars filminin yeni eklemelerle bir daha piyasaya sürülmüş (ve yine hasılat rekoru kırmış) olması. Empire Strikes Back de yakında çıkacakmış. Yeni (yani gerçekten yeni, daha önce çıkmamış olaraktan yeni) filmin ne zaman çıkacağını bilmiyorum, ama onun için de yakında demişlerdı. Yani oyunlar istediğin gibi çıkmazsa sinemaya gidebilirsin.
6) Ben birincisini çok oynamıştım, bu sefer vakit olmadı, ama Mert'in dediğine göre Serkan hala oynuyormuş, tabi bu iyiye işaret mi, kötüye işaret mi bilemicem. (Serkan kardeşim, ben senin yanındayım, sen bakma o psikopata).
7) Ehheheh, seni OEM'lerin orijinal olduğunu düşünmeye ne itti bilmiyorum (umut dünyası?), ama diiller. çoğu garip gurup yerlerdeki fabrikalardan geliyorlar. Bu arada Türkiye'deki oyun fiyatlarindaki düşme beni de şok etti açıkcası.
8) Ben biraz ilerledim aslında ama yeni bir yerler çıkmadı. Hatta uzun zaman o nehirlerin, kayaların arasında da dolandım belki aradan bir yerden başka bir yere geçiliyordur diye (umut dünyası demiştim di mi). Sanırım bu kadar hepsi. Köy de köy olsa içim yanmaz zaten.
9) Ya bişi söyliim, çok ters gelecek ama bence hiç oynamadıysan en eski SSI oyunlarından (eye of the beholder bilem diil, daha eskileri, Death Knights, Dark Queen falan) başlaman. Böylece genel büyü ve camp/heal işleri hakkında çok daha iyi bir bilgin olur. çünküm şimdilerdeki çoğu oyunlarda fireball'la ligghtning arasındaki (senin fark edebileceğin) tek fark ekranda çıkan efektin rengi. Bu oyunlari oynayıp (burun kıvırmadan) sonra yavaş ilerlemek hem daha eğlenceli, hem de daha eğitici olacaktır kanımca.
10) Eheheh, ben seni yanıma çırak alsam, resimlerin kenarlarını sana temizlettirip, yazım hatalarını falan düzelltirsem, acaba sende başka bir dergi çıkaracak istek/takat kalir mi. Uzaktan çok zevkli görünmekle beraber bu iş insanin kanını emmektedir açıkcası. Aslında zevkli olduğundan eziyeti farkedilmemete, olayın ciddiyeti, dergi bitip

masandan kalkmaya çalışırken sırt kemiklerinin 'when the saints go marching in'in nortalarına göre çıtırdadıklarında anlaşılmaktadır.
Ya aslında benim de 100 sayfa olmak gibi bir fantazim olduğunu kabul ediyorum. (Intel çabuk vur bana, Taaak. Bir daha, Taaaaak. Bir daha. Taaaaaaaaak. Böyle şeyler söylememem lazım. Bir daha vur hatırlatma olarak. Taaaaaaaaaaak) Ama elimizdeki imkanlarla şimdilik bu mümkün diil. Gerçi renk ve A4 işi için de böyle demiştik en başta, inşallah bu da olur bir gün. Ama ben o zaman olurmuyum bilemem. Bi daha vur intel, kulağıma küpe olsun (mecazi manada anne, hemen bayılma ya). Taaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaak.

DAß SIE BALD WIEDER GEHN

Sevgili MAC,

... Yukarıdaki paragrafı yazarken eskiyi hatırladım. Hüzünlendim. Bakalım bu halde nasıl devam edicem. Aaa, aklıma geldi, hani 'Hi!Türkiye NET'e gelicektin. Seni hitnet'e sokmak için nelere yaptık, bir arkadaş E-mail'le bluewave yollamış, anlatmış ama sen hala ortalarda yoksun. Bak çok üzüyorsun beni ağlıyacam şimdi. Kısadan hisse: seni hitnet'e bekliyoruz. Artık sorulara geçiyoruz.

1- Larry 7 çok güzel oyun ama reklam yapılmadığı için güme gittiği kanısındayım. Geminin üst katındaki kaptanın odasına nasıl gireceğim (veya kaptanla nasıl konuşacağım)? Zar oyununa nasıl katılacağım? Gene Larry de bulduğum 1134 rakamı neye yarar?

2- X-Com'da T'leth'e saldırmanın Leviathan'dan başka yolu var mı? (sadece merak)

3- Red Alert'de sandıklardan çıkan portakalımsı şey neye yarar, sandıktan başka neler çıkar?

4- Blood & Magic aldım çok beğendim (çok iyi biri strateji-frp karışımı) sence?

5- Sen Doom gibi oyunları sevmezdin, geçen ay ne oldu?

6- Win95 monitörün disketi ne yapar? Neyine yarar? Hiç yanında disketle gelen monitör gördün mü?

7- Win95'de klavyede menülü tuş tam olarak neye yarar?

8- İçinde 100 MB olan bir CD'ye DOS ve Windows 95 0 byte boş diyor, neden?

9- HardDisk'in hızı kaç hızlı CD sürücüye eşit?

10- Monitörümün üstündeki degauss tuşu neye yarar?

11- Son zamanlarda kablolu modem diye bir şey çıktı. Neye yarar? Hızı nedir?

12- Almanya'da internet bağlantısı için saatte ne kadar ödüyorsun?

Undead

MAC: Ya ne desem boş. Türkiye'yi direkt aramam hariç bütün önerilerle elimden geldiğince uğrastım (bitek o yemedi), am ahala ortada bişe yok. Olmuyo, olamıyo galiba, ya da büyük bir ihtimalle oluyo da ben beceremiyorum. Ama olana kadar HitNet'den Sinan Öztürk sizin mesajlarınızı bana, benim mesajlarımı da size ulaştırıyo (iyi çocuktur, ama casusluktan pek anlamaz ehehehe). Eğer bana ulaşmasını istediğin bişi varsa, Sinan'in adına post et, ve bana ulaştırmasını söyle (rica et daha yerinde bir kelime, bakan yaptım onu, ama bu yapmak zorunda demek diil).

1) Bilmem, belki de insanları baymaya baslamıştır artık ufak ufak. Ya da küçükkene Larry'den derin zevkler alan bir sürü kişi pornografiyi kesfetmişlerdir. Ne biliim, ben aslında en azından grafik stili (Ace Ventura'da oldugu gibi) ve espri (ucuzdur espri anlayışım) olarak beğendim, ama bu zar soruna cevap veremicem, çünkü sapıttırık olmadan nasıl dicem bilemiyorum ki, eğer zarları aldıysan (heykelli yerden) gazinoya geldiginde masalarin dolu olduğunu görmüşsündür. Sen de onaları ordan dağıtmak için gidip fasulyeli şeyden yemen gerekiyor. O şeyi yiyince, şey yapıyor, şooluyor, herkesden senin şeyinin şeyinden şey olup şeettrip gidiyorlar. Anladın umarım. Kaptan sorunu çok sinsice buldum, hatta beni kandırmaya çalıştığın kanısındayım :zaten oyunun bütün amacı kaptanın odasında girip şeyleriyle şaapmak diil mi? şimdi ben saf saf bu soruna şoolsam, sana bütün oyunu anlatmam gerekmez mi? şaapamıcam şimdi, çok geç oldu, belki açıklarız oyunu yakın bir tarihte, açıklamazssak da, şaaptığın bi şey olursa, çekinme, hemen şaaap, ben de cevaplarım (rakam işini anlamadım valla).

2) Yok, aslında Leviathan'da sırf oyunun sonlarına kadar bekle diye bahane galiba. Bir nevi oyun ömrü uzatmaca.

3) Ya ne diyorsun ya? Part time olarak kabzımallık mi yapıyorsun? Ne sandığı, ne protakalı, mallar geldi mi Mahmut Abi. çürümüşler yolda ya, sana dedim soğutuculu gamyok dutah diye dinlemedin. Ben ne zandıh gördüm, ni de prtagal vallah. Belki sen muti player oynuyorsundur (degauss'lu monitörün olduğuna göre, oynarsın, helal), o zaman başka. Ben bilmiyom, ama orda oyuna değişiklik katmak için bazı süprizler varmış. Şimdi sana bu sandıklardan çıkan bonusların listesini veriyorum, böylece süpriz müpriz kalmiyo (benim günahım yok, sen sordun, ha bu arada bunların turuncu olduğna emin diilim). Armor upgrade: Doubles the armor of nearby objects. Darkness : Shrouds entire radar map. Explosion : This hurts. Firepower upgrade: Doubles the shot power of nearby units. Heal base : All buildings are restored to full health. ICBM : Free single-shot nuke. Money : 2000 credits Napalm : This hurts too. Parabomb : Free single-shot parabomb. Reveal : Reveal entire radar map. Sonar : One-shot sonar pulse. Speed upgrade : Nearly doubles the speed of nearby units. Squad : Gives a squad of random infantry Unit : Gives a random vehicle Invulnerability : Makes units invulnerable for one minute. Timequake: Damages all units and buildings by 33 percent

4) Bilmem, ben lo-res olması şokunu atlatamadım. Yani hem AD&D license'sini alacaksın, hem de piyasa cayır cayır real time oyunlarla yanarken, gidip özenmeden bi oyun çıkaracaksın. Hayır grafik işinden öte, fikir iyi de, uygulaması çok zor. Her şeyin transform olmak zorunda olması, ve golemlerden mana toplama işi bana angarya gibi geldi. Belki de sen benden daha sabırlısındır.

5) Görev adamıyız ya, sırf benim sevdiğim oyunlar olmasın diye seçmeceye koymaya karar verdik. Ben pek memnun kalmadım, umarım sen beğenmişsindir (doom-gibin oyunları, oynuyorum, sayfa yapmak ve oyunlardan resim çalmak için, sadece bana çok zevkli gelmiyorlar).

6) Vardır aralarında bişeler, çok kurcalamamak lazım, doğru scan rate'leri falan merak ediyordur Win95 (canavar ya, her şeyi bilecek işte) ama denemek istersen demin anlattığım gibi, desktopta sağ klick yaptıktan sonra özellikler diyip en sağdaki seçenekte, değiştir cart, curt diyip, monitör için have diskette diyebilirsin. Yalnız OK'e bastıktan sonra odadan hızla çıkmanı tavsiye ederim.

7) Bence çok işe yarıyor, soldaki start menüsüne mouse'la klik yapmakla aynı şey,, sağdaki de mouse'un sağ tuşuyla aynı işlem. Sistem iyice kanırıp seni dinlemediğinde, ya da bir program (genelde oyun) desktop'a dönemen izin vermediğinde bunları kullanabilirsin. Aynı zamanda macbeth'i uzun yazılar yazarken serçe parmaklarını bu tuşlara koyarak dinlendirebilirsin (niye öbür tuşlar olmaz deme, onlara basınca ekranda bişeler cıkıyo çünkü).

8) Farzet 500 MB free dediler, napcan? Nasıl yazacan? Benim bilmediğim bir CD yazma yeteneğine mi sahipsin? Bak DOS'la Windows, sırf sen üzülme diye, CD yazıcın olmadığı gerçeğini suratına vurmayıp kibarlık ediyorlar, bak abi bu cd zaten dolu, üzme kendini, yazacak bişe yok ayağına yatıyorlar, sen nankörlük ediyorsun.

9) Tabi hard diskin hizina göre de değişir bu, ama muhabbet oralara kayarsa asla çıkamayız bu cevabın içinden (limit olarak vermem gerekir o zaman sana oranı), ama normalde, orta halli bir hd 12 hızlı bir Cd kadar hızlıdır (sanki öyle bişe varmış gibi)

10) Birincisi bana ve tüm okuyuculara gösteriyor ki, sen de çok para var. Yani degauss dediğin her monitörle bulunmaz, pahalılarda vardır. Sen bir de tutup ilgilenmemişsin bu güne kadar, bu paranın çok daha fazla olduğunu gösterir (umursamazlık durumundan). Valla bizim çevrede bilen çıkmadı, para topladık aramızda, zengin mahallesine gittik, onlar da dediler ki, mesela full tek renk bir ekran gösterirken ekranda bazı bozulmalar, ya da renk kaymaları görüyorsan bu monitörün magnetize olmuş demek olabilirmiş. Fakirler bunla yaşamak zorundalar, çünkü yapabilecekleri bişe yok, ama zengin olanlar degauss tuşuna manikürlü parmakalrıyla dokunup hemen bu sorunu çözeler (şaka yaptığımı biliyorsun di mi, bugünlerde bir monitör sorunum varda, genel olarak bu konuya kinliyim).

11) Yani aslında bütün modemlerin kablosu olduğu kanısındayım, ama sen kablolu televizyon hatlarını kullananları diyorsan, bunlar bizden ileri ülkelerde yeni başlayan bir uygulama. ISP olarak kablolu yayını aldığın firmayı kullanıyorsun ve data transferini eve televizyon için çekilen kablo üzerinden yapıyorsun (görüyorsunuz, çocuklar, kablo lafı burdan geliyor). Benim anladığım kadarıyla hayvan kadar hızlılar (yani benim hız kavramını aşıyorlar).

12) Bak şimdi, mesela biz bu mektuptan sonra küsüşürsek tek suçlusu sensin. Nerde şu anda kafamı kurcalıyan soru var, gelip tak diye buluyorsun. Çok Ödüyorum, hatta sinir edici derecede çok. Bir adet unlimited ISP'im var, ona 50 mark ödüyorum ayda, ama beni asıl telefon parası göçertiyor. Günün saatine göre bir saat online 5 markla 2 mark arası değişiyor. Bir de kalleş Telekom'um kendi ISP'I var ki, ona abone olan saftirik insanlar saat başına 6-9 mark ödüyorlar. Bu konudaki sinirimi ya haberleşme bakanından, ya faturayı getiren postacıdan, ya faturayı ödedidiğim banka memuresi hanımdan ya da DURUP DURURKEN BUNU SORUP SİNİRİMİ BOZAN OKUYUCUMDAN çıkarmayı düşünüyorum. Uhuhuhuhu, Intel sinir ilacım nerde, yazı bitince okuyucuma bir özür mektubu yaz tamam mı. İnandırıcı olması için sol kulağımı da koy zarfa.

Hatta elin deymişken boynumu da kes. Dergi bitti, yazı bitti, ben de bittim. Olm böyle mi kesilir boyun ya, batırdın ortalığı, ver ver, ben keserim, sen yazıyı save et.

Murat'Distant'Adanç
Ihlamurdere Cad. Akel İşhanı No:2/5
Beşiktaş 80690, İstanbul
'garip bir sessizlik çökerdi Boğaza geceleri'

CHEATS

SERBEST KÜRSÜ'm: Dün akşam niçin ağladığımı bilmiyorum. Karanlıktı. Tekdüze bir ritmle tekdüze sallanan vücutlar, gözleri başka gözlerle buluşturmak istemeyen yapma ışıklar altında ne paylaşıyorlardı, anlayamıyordum. Ben, kimseyi göremiyordum. Ortalık simsiyahtı. Ardarda patlayan sarı, kırmızı ve beyaz ışıklar ve şarkının yüksek sesi vücutlarımız arasında santimlerin bile bulunmadığı insanlara ne kadar uzak düşürüyordu bizleri. Belki de bir tek beni. Yanımdaydı, ben de onun geceler boyunca düşlediği kadar yanındaydım. Hesapsız, şartsız ve yarınsız, yanyana. Ama, ışıklar gözlerimize, sesler de kulaklarımıza geçit vermiyorlardı. Birbirimizi duymuyor ve görmüyorduk. Ben, niçin olduğunu bilmeden salınıyordum, gözyaşlarımda. Uyanındığımda şaşkındım. Gece, tuvalette aynadaki aksim bana içten içten, şaşkın şaşkın bakıyor, gülmek istiyor ve sanki gülemiyor ve hatta üzülüyordu. Niçin? Bir kaç kadeh bira, üst benliğimi lime lime etmişti. Her gündüz toplumsal gözlerin takip ettiği üst benliğim ile vücudumun tam merkezinden doğduğunu duyduğum alt (üst alt ilişkisi içinde de düşünüldüğünde şimdilik sıfatlandırmam doğru oluyor) benliğim arasında düne kadar hiç duymadığım gerçeklikte ve açıklıkta konuşmalar geçiyordu. Zaman zaman neler konuştuklarını anlayamıyordum. Üst ses, kendinden emin, arkasında binlerce kişinin sağladığı güvenle, ezici bir üslupla konuşuyordu. Alt sesim, nelere güveniyordu da tüm çıplaklığı ile ortaya çıkabiliyordu bilmiyorum. Üçüncü bir gözle içimdeki iki deli saçması herifi izliyordum. Üst Bey, gri ile siyah karışımı bir tonda takım elbise giymiş, yeleğinin altından gözüken kravatı ciddi renk ahengini bozmamıştı. Etrafa, pahalı olduğu anlaşılan, etkisinin uzun süre geçmediğine garantiler verilen bir koku yayıyordu. Genç Alt ise dizlerinin hemen üstünde biten bermudanın üzerine herhangi bir renkte penye kondurmuştu. Odadan çıkarken ilk eline geçeni giymiş gibi gözüküyordu. Üstü başı, toz toprak, kan ve deniz lekeliydi. Yaşam kokuyordu. Beyfendinin konuşmaları karşısında dimdik ayakta, cesurca konuşuyor, bağırıyor ve kahkahalar atıyordu. Ara sıra kulağıma çalınanlardan iç seslerimi takip edebiliyor, anlamladırabiliyorsam da asıl sorunun nereden çıktığını anlamamakta direniyordum. Kendim hakkında ne biliyorum allah aşkına! Kendimi, annesiyle babasının, küçük kulaklarını ve filiz yüreğini hırpalayan seslerle kavga ettiklerinde arada kalan küçük bir çocuk gibi hissediyordum. Küçük bir çocuktum, sevgiyi öğrenemeden sevgiye yeltenen, seksin toplum için kaç anlamı olduğunu bilmeden tek bir anlam için sözlük karıştıran, toplumun gözlerinin isteklerini kendi amaçları sayan, iç savaşlarını tamamlamamış bir çocuktum. İçimde büyümemiş yüzlerce çocuk vardı. Gözleri pırıl pırıl, öğrenmeye ve en önemlisi yaşamaya hevesli çocuklar. Kimi zaman sömürülen, hayata küstürülen ve o küçücük bedenlerinden kaldıramayacakları ağırlıkların altına girmeleri beklenen çocuklar. Sakat bırakılan küçükler. Aman allahım, meğer ağlamak için ne çok sebebim varmış. 7 Ağustos 1996

MEKTUPLAR: Bu ay e-mail'ları ile Murat Tüfekçioğlu, Can Kantarcı, Fatih Uysal, Mehmet Can Ege, Fırat Enderoğlu, Cavit Erginsoy, İbrahim H. Nurata, Onur Aydın, Erhan Astam ve J.P. de Vries cheat köşeme destek verdiler. Beyler, hepinize buradan çok teşekkürler. Ayrıca Eskişehir'den Okan Onrat, Ankara'dan H.Akın Ünver ve Can B. Çilingir mektuplarınız elime geçti. Eğer gönderdiklerinizi bu sayfalarda bulamadıysanız ya Game Show'un eski sayılarında yayınlanmış cheatler göndermişsiniz demektir ya da önümüzdeki sayıları da alın diye size biraz merak yapıyorumdur! Can (B. Çilingir), Strife'ın cheat'i için ilk defa senden olumsuz bir not aldım. Söyledim bizim çocuklara konuyu inceliyorlar, yakında problem çözülür, yoksa canım sağolsun! Bir de bu ay Mehmet Öz ve Onur Aydın'dan şiirler aldım. Paylaşımlar çok güzel, teşekkürler.

NE OYNUYORUM: Hala açıklayacak oyunum olmadığı için göğsümü gere gere NFS Special Edition, Apache Longbow, Quake oynuyorum. C&C devam ama dördüncü bölümde gerektiğinden fazla zorlandın. Fark ettiğiniz gibi simulasyon olayına küçük bir helikopter girişi yaptım.

Mert TOPÇU.

PRIVATEER2

Hemen cheat'in açıklamasına geçiyoruz beyler:

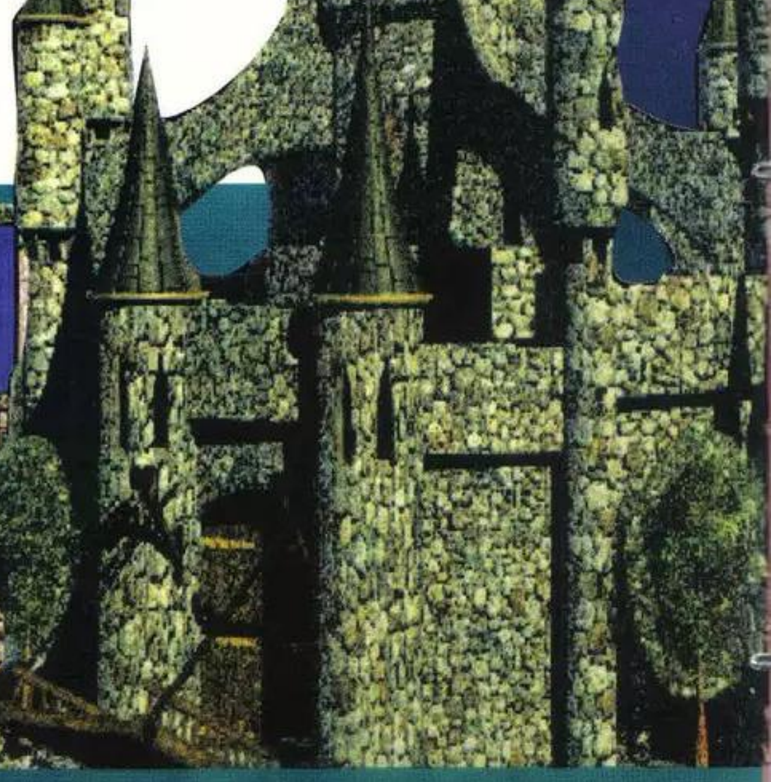
Bu cheatleri uçuş sırasında navigation ekranında yapabileceksiniz. Yoksa bir işe yaramıyorlar deyu beni aramayın. Önce (navigation ekranında) **"f"** tuşuna basın; yaralanmama modu için **"NO TALENT"**, kalkanlarınızı ve zırhlarınızı tamir için **"REP ME UP"**, fuel doldurmak için **"PETY PETY",** lazerin sıcaklığını düşürmek için **"CHILL OUT "** ve son olarak limitsiz nükleer silah için **"NAPALM"** yazın. Ve tabi Enter. Nükleer silahınızı **alt-s** ile kullanabilirsiniz.

Heroes of Might&Magic

Serkan hala Heroes of Might and Magic 2 oynuyor desem inanır mısınız. İnanın, inanın çünkü doğru söylüyorum. Ve HMM2 için editör kullanıyor öyle başarılı olabiliyor diyenler bile var. Yine cheat köşemizin bir geleneği olarak önce ikincisinin cheat'ini yayınladığımız hmm'nin ilki için Erhan'dan gelen iki kodu yayınlıyouz:

8675309: Tüm haritayı gösterir.

32167: Bir ise yarıyor ama neye?

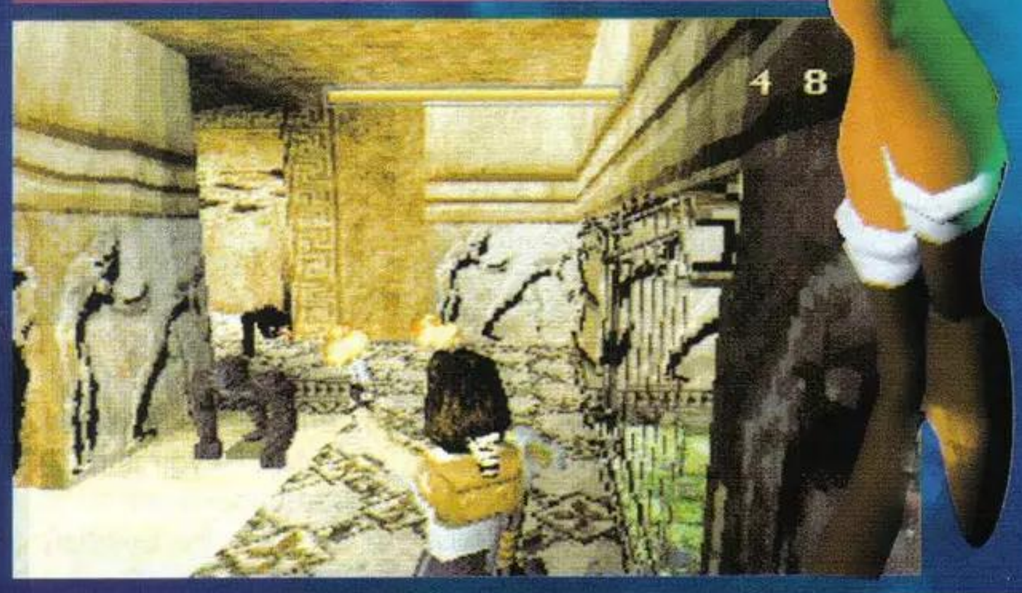


LORDS OF THE REALM 2

Her zaman Hex. editörlü cheatlerden uzak durdum ama mis gibi de oyun Lords Of Realms 2, yeme fakat yanında yat (yazlıktaki bir hatun için kullanırdık bu uzun ama uzun olduğu kadarda dokunaklı sıfat tamlamsını). Bir hex. editörü ile *.sav şeklindeki save dosyalarınızdan birini açıp aşağıdaki değişiklikleri yapın, yapabilirseniz tabi, hex. özürlü cheat'çiler sizi :). Offset dediğim değiştireceğiniz sayının yerini gösteren sayı, tüm bu offestlerle gösterilen yerlerdeki iki basamaklı sayılar / harfleri FF yapacaksınız.
ALTIN için offsetler: 14B80, 14B81, 14B82. Çok değil canım, yaklaşık 16.000.000 falan gold verir.
DEMİR için offsetler: 14B88, 14B89.
TAŞ için offsetler:14B90, 14B91.
KÜTÜK için offsetler:14B98, 14B99,
CROSSBOW için offsetler:14BA8, 14BA9.
MACES için offsetler:14BAC, 14BAD.
KILIÇ için offsetler:14BB0, 14BB1.
PIKE için offsetler: 14BB4, 14BB5.
BOW için offsetler:14BB8, 14BB9.
ARMOR için offsetler: 14BBC, 14BBD

TOMBRAIDER

Geç kaldı bu cheat, geç! Ben oyunu yazarken olacaktı ki... Neyse arada bana Tomb Raider'da şurda takıldım falan gibi mail'lar ve tel.ler geliyordu işte size Lara'nın cheatleri: Durduğunuz yerde bir adım ileri, bir adım geri, (hangi yöne olduğu fark etmez) çevrenizde 3 tam tur atın ve ileri zıplayın, bölümün sonuna zıpladınız. Eğer aynı işlemlerin sonunda ileri değil de geri zıplarsanız bütün silahlar çantanıza doluşacaktır. Bir tane daha bölümü geçmek için hareketler serisi: **Shift** ile bir adım ileri, yine **Shift** ile bir adım geri, sağa doğru ve **Shift** ile 3 tur etafımızda dönelim ve **Alt** ile ileri zıplayalım. Cheat hayatımda bu şekil bir cheat'e de ilk defa rastlıyorum,doğrusu! Ve siz de yaparken biraz zorlanabilirsiniz, hemen pes etmeyin.



STARGUNNER

Oyun esnasında **F8'e** basın, oyundan çıkın (DOS'a değil, ana ekrana) ve son oyunda kullandığınız pilot ile yeni bir oyuna başlayın. Dükkanda 5'e basın (sağdaki sayı bölümünden) ve 5000 kredi kazanın. Bunu oyunda tekrarlayabilirsiniz. Oyun esnasında F8 basarak görünmez de olabilirsiniz.

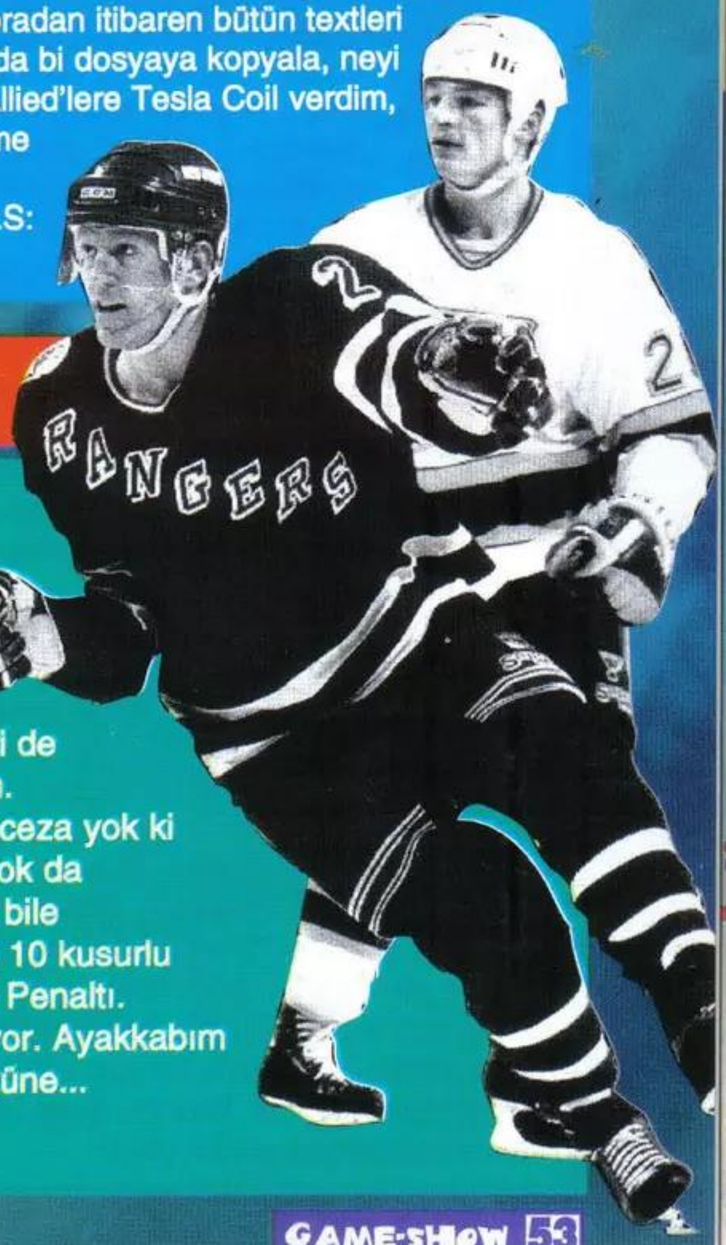
★★★ RED ALERT

Bazen cheat kodlarını bulamadığım oyunların editor ve trainer dosyalarını buluyorum ve çok hayıflanıyorum. Red Alert'in de 1-2 dosyasını buldum ama bunu sizlere ulaştıramamak bayağı üzüyor benim. Ama Red Alert için Murat Tüfekçi'nin bir mail'ı var sizlere:

Subject: Red Alert,Date: Thu, 13 Feb 1997 22:11:37 +0200, From:(Murat Tufekcioglu), To: mert@gsmnet.com
Red Alert'in hile yapılmaya elverişli olduğunu bilmiyordun di mi? Hadi, hadii! Numara yapmaa... ;-) REDALERT.MIX (10 MB) dosyasını bir text editor ile aç, "rules.ini" adını bul ve oradan itibaren bütün textleri (rules.ini hariç) RULES.INI adında bi dosyaya kopyala, neyi istiyosan degiştir. Ben mesela Allied'lere Tesla Coil verdim, Artillery'nin menzilini ve ateş etme süresini değiştirdim.
CyberCheater:Nameless HeroP.S: MEG'e selam soyle...

NHL HOCKEY '97

Her hafta çarşambaları maç yaparız halı sahada. Bu hafta maç şöyle oldu, aynen:
SHIFT-WAGD: Maç olmayan hakemin düdüğüyle başladı (Cheat'leri çalıştırmak lazım...
H: Ev sahibi olan bizden NeMeTe kendi kaleme yazdım bir gol.
V: Deplasmanda sayılabilecek Bizim Eski Dostlar takımı da ayıp olmasın deyu mu ne attılar mı kendi kalelerine bir gol!
P: İlk yarı karşılıklı atılan 3'er golle bitti.
G: Maçın skoru Biz < Onlar. Büyüktür olan kazanır ama
O: Uzatmaları oynayalım dedik.
I: Hayır sakatlık çıkacak dikkat ve yavaş.
F: Bir de kavga patlak vermesin mi? Yok karşı takımla değil bizim kaleci ile Aykut kapıştı!
Aykut gol attı!
T: Yavaş yavaş eksiliyor oyuncularımız sanki
SHIFT-T: Sanki onlarınki de artıyor. Ne iş anlamadım.
1: Futbolda iki dakikalık ceza yok ki
2: 4 dakikalık ceza hiç yok da
4: 5 dakikalığı sormayın bile
5: Emin ceza sahasında 10 kusurlu harekete maruz kaldı ve Penaltı.
Maç bitti. Heryerim ağrıyor. Ayakkabım patladı. +300.000TL. üstüne...



WAGESofWAR

Saat 21:00 oldu da, ışıkları kapıyorum beyler..... BLOOD MONEY: Cheatleri çalıştıralım.
ADJECTIVES: Tüm merclerden (ne demekse!)
BILL: Bazı merclerden.
VERB: Cephane
LIBERTY: Tüm silahlar ve...
FILL MAGAZINE: Abdul'ün dergisi herşeyden ikişer taneye sahip oluyor?? ELBOW ROOM 999 ekşın puanı.
NOUN: Sağlığın da bu kadarı.
DEADMAN: Tüm düşmanları öldürür.
SMOKE 25: Duman bombası.
TIMERS: 10 satchel şarjı ve 10 zaman ayarlayıcı.
911 10: İlk yardım.
STATS: Maksimum stats.
MORTAL: Orta stats.
HOUR: oyuna 1 saat ekle.
MMIN: Görev zamanına 5 dakika. VE SET MINE, OH DARN 100, BANG, EXPLODE, SEND IN THE CLOWNS, OH BOYS.

A.T.F.

İnsan simulasyon oynayarak başka dünyalara dalıyor, bilgisayarın başında bir haftasonunu nasıl geçirdiğini anlamıyor, aşağıdaki cheat'leri kullanırken dikkat edin beyler.Ana menüde (orası neresi siz bilirsiniz -mi? tuşlara aynı anda basabilir misiniz? Hepsi sağ taraftakiler olmak üzere ALT - SHIFT - CTRL tuşlarına aynı anda basabildiyseniz istediğiniz her uçağı seçebilir ve istediğiniz maceraya atılabilirsiniz diyorum.

BLOOD&MAGIC

Oyun açıklamaları yazıyoruz ya, inanın bir tane bile oyunum yok evimde. Tak etti canıma, gittim Kamer'e, oyun alacam kendime, parasıyla değil mi? De ne alacağız şimdi? Red Alert almayalım daha C&C oynuyoz, yarış oyunlarından NFS mi alsak, S2 mi derken Aykut damladı Kamer'e. Tek laf etti gitti: Blood and Magic'i al. Almadım. hehehehe. Aranızda alanlar vardır bu oyunu mutlaka. Öyleyse, aşağıdaki kodları bir parmağınız **ALT** tuşundayken yazın bakalım: **FOG? WHAT FOG?:** Haritanın tümü., **BOOST:** Dolu mana., **ELMINSTER:** Researh edilen herşey. Bu kodlar ise karşılarındaki elemanları yaratacak... **ACOLYTE:** Basal Golem, **FATHER**:Cleric, **WOLVERINE:**Druid, **GREMLIN:**Enchanter, **FATAL ATTRACTION:**Fury, **FLYING MONKIES:** Gargoyle, **RAISE DEAD:** Ghoul, **ALASKA:** Gnome, **JARETH:** Goblin, **MERV:** Griffin, **BODY GUARD:** Guardian, **MOTHER IN LAW:** Harpy, **MICROSQUISH:** Juggernaut, **SEDUCTION:** Nymph, **LANCELOT:** Emin, **YOGI:** Can, **CONCRETE:** Stone Golem, **NEEDS FOOD BADLY:** Warrior
MERLIN: Ben, **SHADOW:** Wraith, **SMOG:** Wyrm, **DEAD FLESH:** Zombie

The Elder Scrolls 2: DAGGERFALL

Cheatsever dostlar sağolsunlar bu ay e-mail'ları ile beni ihya ettiler. Son ayların en çok konuşulan oyunu Daggerfall için Mehmet C.E. ve Onur A. biri iki işe yarar ve denemiş olduklarını iddia ettikleri cheat gondermişler. Ben de aynen copy paste'liyorum:
Subject:Daggerfall
Date: Fri, 31 Jan 1997 16:15:18 +0200, From: "Mehmet Can Ege" . To: "Mert Topçu" <mert@gsmnet.com>
Evet cheati ellerimle denedim ve muhtesem çalışıyor. İstediğin büyünün başına $ karakteri koyun. Spellpoint gereksinimi %50 düşüyor. Sevgiler, Mehmet Can Ege.
Subject:Ucurumun bitisigindeki dala tutundum elini uzat kurtar beni!!!
Date:Fri, 14 Feb 1997 15:02:59 +-200,From:Onur Adin , To:"'mert@gsmnet.com'", ‚mert@gsmnet.com>
...open spell'i alıyoruz isminin başına $ ekleyerek tabi. Bu arada gece oluyor, gidiyoruz mağazaya kapıyı açıyoruz herşeyi vagona yüklüyoruz, raflar boşalıyor çıkıp bir daha girip zaman harcama şimdi. Gidiyoruz, save game yapıyoruz ardından save'lediğimiz yeri load ediyoruz, o ne! Yeni şeyler gelmiş! Hepsini bir daha yükleyip aynı hikayeyi gene uyguluyoruz....Sabah oluyor giriyoruz mağazaya satıcıya vah vah mallarini kayıp mı ettin diyerek hepsini satıyoruz. Aradan 10 gün geçiyor evimiz ship'imiz oluyor. Sevgili mert'çiğim SEVGİYLE KAL!

☮☮☮☮

bigBEN

Bile bile lades... Ne kadar sacma. Hem ortada bir lades var biliyorsun, hem ladesi kaybedince neler olacağını biliyorsun ama yinede ve zorlayarak lades. Buna türkçemizde "kerizlik" derler. Aslında öyle demezler biliyor musunuz arkadaşlar (samimiyet göstergesi). "Umut" derler umut. Sen bana bir ışık göster sonra beni kölen yap. Hiç önemli değil. Aynı dolap beygirleri gibi. Koyarlarmış hayvanın önüne yemini, hayvancağız yeme yetişecem diye bütün gün döndürürmüş beygiri, ay pardon dolabı (Şaşırma). Beygir işte nolcak demeyin. Kimimiz farklıdır, o beygirden. Hatta kimi zaman beygiri bile beygirliğinden utandırırız. Ne beygirlikler yaparız biz. Umut beni hayata belki de bir çok kişiden daha fazla bağlayan bir olaydır (Yetersiz türkçe - fakir kelime arşivi - az kitap okuma belirtisi). "Seni ileride müdür yapıcaz" diyin ve alın beni tepe tepe kullanın (Nevroz göstergesi - histeri krizi). Böyle bir olay var mı yaw (IRC kalıntısı). Yok ama var işte. Eski dostluklar, eski sevgililer, eski umutlar ve hayaller. Hep bir yerde içimde bir umut ışığı ile yanar dururlar (Güzel). Kötü tad bırakmış o yaşanmışlıkların bir gün bir büyü ile (FRP çağrışımı) biteceği ve her şeyin eskisi gibi olacağı ümidi. Göz göze gelmek istemem, onlarla karşılaşmak istemem kimi zaman. Korkarım çünkü, korkarım o umutlarımın da sönmesinden (tırsma olayı (olay için bkz:yukarısı)). Ve yaşam bizi bir maçta, bir kahvede bir sokakta veya bir sinemada karşı karşıya getirir. Karşımda duruyordur işte umutlarım. Ama ne kadar da uzaktadır şimdi. İşte bunu farkedersiniz, umudunuza öldürücü darbe o anda inmiştir, artık o can çekişecek ve yavaş yavaş ölecektir (bir şey yok). Ama kaynak sizdedir, üzülmeyin. Açın musluğu yeni umutlar dolsun hayatınıza.

Her şeyin değişeceğini düşünerek, umut ederek çıkacağım bir yola, gideceğim buralardan. Belki de geri gelmemecesine. O umudun hatrına, yüzü suyu hürmetine. Öyle bir yere gideceğim ki "yüzü suyu hürmetinin" o dildeki anlamını sittin sene öğrenemeyeceğim. "Herkese abidik gubidik bize mi lolo" lafını bir türlü o dilde söyliyemiyeceğim. "Olum biz senle kanka olduk" diyemiyeceğim. Bile bile lades işte bu. Sen kafayı değiştirme, git çareyi başka yerlerde ara. Olur mu öyle. Olmaz ama napak. Belki bu kafa oralarda değişiri umudu ile gidicez işte (His yaptım).

Peki hiç mi suçu yok beni bu kadar büyük bir yola iten hayatın. Hiç mi suçu yok televizyonların, Silicon Valley'in. Var tabii. Benim suçum burada mı doğmuş olmak. Turnet i çökmeyen bir ülke hayal etmek çok mu yanlış. Kırmızıda geçmeyen, rüşvet yemeyen, saat 9'da ışıkları kapamayan bir ülke hayal etmek çok mu yanlış. Bilemiyorum ama bildiğim salt bir gerçek var ise o da içimde olan bu isteğin varlığı. Yanlış bir şey var ise o da bu isteğe anlam olarak çok yüklenmek. Gidelim bakalım oralar nasılmış demiyorum da neler diyorum. Güzel bir macera olur, yaş 60 a geldiğin de "Ulan, oralara bir gitseydik şimdi şöyleydik böyleydik" demeyiz demiyorum da neler diyorum. Mantıklısı bu tabii ama benim neyim mantıklı ki. Sorsanız bana en güvendiğim şeyim mantığım derim. Alın görün işte bendeki çelişkiyi.

Siz bakmayın benim böyle konuştuğuma. Benim bu yazıyı yazdığım tarih 25 Şubat. 1 Mart'ta askerlik işim belli olacak. Bir bakarsınız ki bu yazı bir yerden kesilmiş ve şöyle devam ediyor. "Şu anda cephedeyim, oradan bildiriyorum... Belki de vurulmam..."

See'ya next time, we love'ya, good night, thank yooouuu. (Çünkü benim gerçeklerim var ve ben onlarım). Please visit.
Http://www.gsmnet.com/bigben

GLOBAL BRANDS

BOĞAZİÇİ COMPUTER

ORJİNAL CD'LER

1.250.000 TL

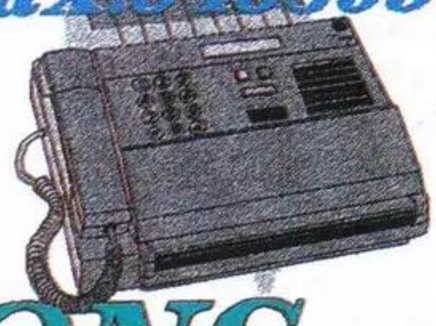
PENTİUM 133
32MB RAM
0.28 MONİTOR
16 BİT PNP
CREATİVE SES
KARTI
12X CD ROM
ORJ.WİN 95

ARSİVLERİNİZ CD YE YAZILIR

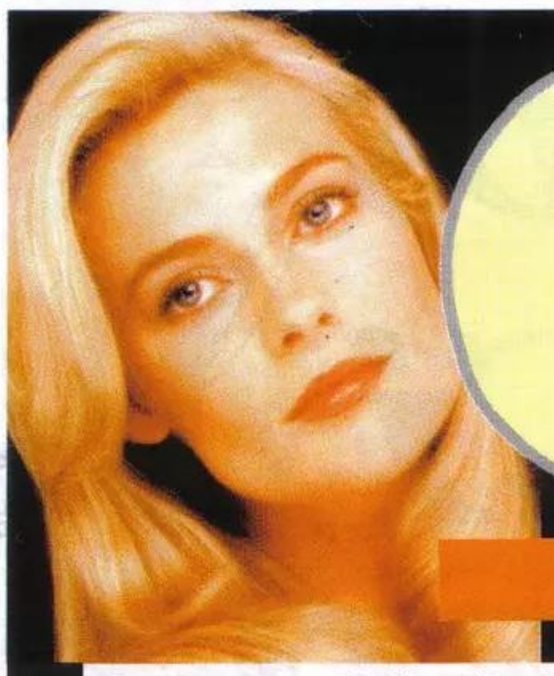
DAEWOO MULTİMEDİA NOTEBOOK
INTEL PEN.133 ***3.600$+KDV***
16MB EDO RAM
12.1 SVGA LCD REN.
2MB PCI VİDEO LOGİC
16 BİT SES.6X CD-ROM
1.44 GB H.DİSK

HALKCI SOK.B.KÖY PASAJI
31/16
BAKIRKÖY/İST

tel:5721624 ***fax:5438957***



LOCAL SOLUTIONS



ENGİN abla

Bazen şeytan dürtüyor "bırak herşeyi uzaklara, çok uzaklara, seni kimsenin bulamayacağı yerlere git" diyor. Peşinden koşup yakalamaya çalışıyorum ama nafile. Her seferinde aynı ustalıkla elimden kaçıyor ve karanlıklar içinde kaybolup gidiyor. Bir yakalasam, ah bir yakalasam. Belki "uymayacağım sana lan, bu güne kadar uydum da n'oldu" diyicem. Diyicem ama "acaba bir kere daha uysam n'olur ki" diye düşünmekten kendimi alamayacağım. Sonra belki onu anlaşmaya davet edeceğim kim bilir? İyi bir yaşama karşılık ruhum falan gibi bir anlaşma. Bu da saçma oldu. Böyle bir şey ancak filmlerde olur. Hem şeytan benim ruhumu naapsın ki!.. Herhalde en iyisi bir köşeye çekip temiz bir sopa çekmek. Hem de eşek sudan gelene kadar, o güne kadar yaptıklarının acısını çıkarana kadar dövmek. Ama yakalayamıyorum...

Hiç bir yere gittiğim yok. Hem niye gideyim ki? İyi bir hayatım var, sevdiğim insanlar var, GameShow'um var, bir köşem var, mektuplarım var. Nerede mi? İşte burada;

Konnichiva Engin Ablacığım;

Elektroniğin cennetinden herkese sevgiler, saygılar.... Aynı olaylar Mac'inde başına geldiği için anlatmayacağım ama vize almak ne zor işmiş ya. Neyse yer dar size Japonya hakkında biraz bilgi vereyim, burası çok güzel bir ülke ama fiyatlar tavanda geziyor (hikaye değil tabi burası dünyanın en zengin ülkesi). Yaşam standardı çok yüksek. Buraya geldikten sonra Amerika falan gözümde çok uyduruk bir ülke haline geldi. Hele İngiltere dediklerinde kusacak gibi oluyorum (çeteler, gangsterler pislik sokaklar falan ne bileyim yani). Burada olay hiç yok, sıfır. Mafyası (Yakuza derler ama siz o Amerikan filmlerine bakmayın) bilem çok efendi halka hiç bulaşmıyor. Japonlar çok nazik ve efendi insanlar. Türkleri de çok seviyorlar (En azından burada 1. sınıf insan muamelesi görüyoruz). Neyse ben şu an Japonca öğrenmekle meşgulüm. Belki bilen vardır. Japoncanın grameri, kelime, sözcük ve dilin düşünme yapısı (ne dedim ben ya....) Türkçenin aynısı. Ama yazı biraz zor (46 şar harfli iki alfabe ve yaklaşık ikibin ideogram (her harf bir kelime)). Yine de çalışmak çok zevkli. Ağustos sayısında beni tebrik etmişşin çok çok teşekkür ederim, bunlar hep sizin gibi insanların duaları ve destekleriyle oldu (lütfen devam edin). Bilgisayarımın olması da bu sayede oldu (hediye). Türkiyede bilime ve öğrencilere destek olan iyi kalpli insanlar da varmış. Seni daha fazla sıkmayayım sonuç olarak artık canım ülkemden onbin mil uzaklıkta (hasret ne zor şeymiş abla yaa sokak kedilerini hatta Beşiktaş-Topkapı otobüsünü bile özledim) bilgisayarımla başbaşayım (lafını dinledim yanımda getirdim), madem öyle işte böyle geçelim sorulara;

1- İşte bilgisayarımın konfigürasyonu: P-75, 8 mb ram, 1mb sis 6205 s3 trio 64 svga tool, 850 mb hdd, Ess 16 bit ses kartı, 6X cd-rom. Sence nasıl? Ram'i 16 mb yaparsam beni ne kadar götürür?

2- Şimdi bazen okuldan gelince (japonca okulu) hemen bilgisayarımı açıyorum yalnızca monitörün ışığı yanıyor, bilgisayar çalışmıyor. Ancak biraz bekleyip sonra çalıştırabiliyorum (klimayı çalıştırdıktan sonra). Acep niye olaki? (ben soğuktan şüpheleniyorum) hele biliysen söyle de gurban, bize endişelenmiyek?

3- Geçen gün Windows'u bir türlü açamadım. Bilmem nerde sıkışma var, bu dosyayı çalıştırmak için yetersiz bellek gibisinden bir sürü mesaj çıkıyordu. Bende son yüklediğim programlardan zannettim bunları sildim, çalıştı. Sonra o programları tekrar yükledim ama windows bu sefer hatasız çalıştı. Acaba ne olmuş olabilir?

4- Sen kimseye bakma Win'95 mükemmel bir program, yalnız nasıl multitasking çalışıyor onu anlayamadım, biliyorsan bi zahmet söylede öğrenelim?

5-Hafızanın 1 mb sini ekran kartının kullanması nasıl oluyor, ekran kartlarının zaten kendi bellekleri yok mu?

6- İnsanlık öldümü yaa.... Zavallı Şamoyu niye S.Serkan'ın eline verdiniz, yazık değilmi hayvana nerde bu millet, nerde devlet.....cık...cık...cık

7- Son olarak benim Japonyada olmam Game-Show alamayacağım manasına gelmiyor, kardeşim sağolsun her ay çıkınca alıp bana gönderecek. Geçen gün gelen kolinin içinden Ekim ve Kasım sayıları çıktı ne kadar sevindim anlatamam, dergimiz iyi yerlere gelmiş. Okuduğuma göre A-4 bile oluyormuşuz. Medya tekelinin parası olanların elinde olduğu Türkiye'de fedakar, menfaat düşünmeyen bir avuç genç insanın özverili çalışmalarıyla birşeyler başarmaları inanın beni çok duygulandırdı (zaten melankolideyim Türkiye' yi özledim). Tüm GameShow çalışanlarına yılmayarak bu dergiyi bize hediye ettikleri için, tüm GameShow okuyucularına da benimle aynı düşünceleri paylaşıp, bu güzelliğe sahip çıktıkları için çok çok teşekkür ederim (doomoo Arigatoo gozaimashite). Yeni boyutumuz ve 1997 hepimize hayırlı, uğurlu olsun tüm Game-Show camiasını tebrik ediyorum....

Ben gidiyorum sonra gene gelirim (zor gelirim uçak parası 1000 dolar olmuş). Sizleri ve bu dergiyi çok seviyorum kalın sağlıcakla....

Mehmet Emin 'gaikokucin' Yılmaz

Tokyo,Japonya

Minik Ninjam Mehmet Emin;

İnsanoğlu kuş misali. Dün buradaydın, bu gün gavur diyarındasın. Dile kolay, 10.000 mil. Gel bakalım yorulmuşsundur. Hele soğuk bir ayran iç.

1- Anladığım kadarıyla senin mainboard'ın Sis chipset, onboard vga. Yani ekran kartın ayrı bir kart değil board'ın üzerinde. Bu board'ın özelliği, ram'ının bir kısmını (örn. 1mb) ekran kartı için kullanır. Upgrade sırası ram (min. 16), CPU (min 120) ve hatta ses kartı (çok uyumsuz bir karttır).

2- Aşırı sıcak ya da soguk bilgisayarın çalışmasını engelleyebilir. Mac çok iyi bilir. Buradayken Intel Inside'ı çalıştırmak için toplam 150.000 Wattlık elektrik sobası çalıştırırdı da nazlı Intel 1 saat sonra 'ben geldim' derdi.

3- ???...

4- Multitasking, birden fazla işi aynı anda yapabilme özelliğidir. Yani, disket formatlarken aynı anda yazı yazı yazıp internetten dosya çekebiliyorsan (bkz. şekil 3A) multitasking yapabiliyorsun demektir. Örneğin Win3.1 multitask değildir. Aynı işlemi Win3.1'de yapmaya kalksan yapamazsın (Serkan gibi. Yürürken aynı anda sakız çiğneyemiyor!..).

5- Bi zahmet yukarıya (soru 1) bakıver.

6- Pınar bir hatalar insanı. Öyle ki, Şamo'yu Serkan'a vermesi ise bu hataların en önemsizlerinden bir tanesi. Hatasının farkına vardığında her zamanki gibi iş işten geçmişti.

7- Her şeyimizi ortaya koyduk ve elimizden gelenin en iyisini yapmaya çalışıyoruz. Her ne kadar her sayıda ufak tefek hatalarda olsa (kadı kızı hesabı) gün geçtikçe daha iyi yerlere geldiğimizi görüyoruz (gösteriyorsunuz). A4 konusunda söyleyecek hiç bir şey yok. Hele bir önce gör, sonra yorum yaparız (anlatılmaz yaşanır!).

Sevgili (Yanlış anlamayalım) Engin Abla, Sana ikinci kez yazıyorum. Mektubumu

BIR DERDİNİZ OLURSA ABLANIZA YAZIN BAKALIM!
enginabla@gsmnet.com
ADRES:
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/4-5
Beşiktaş, 80690, İstanbul

ENGİN abla

yayınlamazsan kendimi Boğazın serin sularına atarım, (her ne kadar Ankara'da otusam da) bilmiş ol. Her neyse yayınlayacağını umarak sorularıma geçelim:
1- Uzun süredir Win'95 almamak için çabaladım. Ama sonunda ona yenik düştüm. Simcopter'i çook büyük umutlarla aldım. Güzelim Texas'ımda yangınları söndürüp insanları kurtaracaktım. Ama nasip olmadı... Şimdi sorum şu: Win95'le eski Dos'umu ve Win3.11'imi nasıl çalıştırabilirim?
2- Accses, Excel, Power Point W95'te çalışmaz diyorlar. Doğruluk derecesi var mı?
3- Neden yazılım programlarını anlatan bir bölüm yapmıyorsunuz? Yoksa bileniniz mi yok?
4- Saç rengini ve göz rengini merak ettik. Bir de imzalı fotonu yolla.
Şimdilik bu kadar mektubumu yayınlaman çok iyi olur.
Selamlar,
Mutlu Kendir

Tatlı bebeğim Mutlu;
1- Bu inadın sebebi ne ola ki? Dünyanın en mükemmel (tamam abarttım) işletim sistemine karşı bu düşmanlık niye (Bill abi, komisyonumu isterim!). Win'95'e olan bu tepki bence insanın bilinmeyene karşı duyduğu korkudan ibaret. Zaten bir kullanan bir daha bırakamıyor. Hataları yok değil ama bu hatalar Win'95'i o kadar da çekilmez yapmıyor. Neyse, açılışta 'starting Windows'95 yazarken F8'e bas. Çıkan menü'den 'previous version of MS-DOS' seçeneğini seç (tabii ki Win'95'den önce eski DOS'u yüklemiş olman gerekir). Win3.1 için de aynı şekilde açıp (ya da normal açtıktan sonra shutdown yapıp MS-DOS kipinde başlatarak), Win3.1'i install ettiğin directory içinde Win yazarak çalıştırabilirsin.
2- Hah hah hoh hooooo... Bu saydığın programlar zaten yalnızca Windows altında çalışır. Ayrıca Office bu programlardan meydana gelen bir pakettir.
3- Eğer kapağa bakarsan GameShow'un bir oyun dergisi olduğunu görürsün. Bir de bu olaylara girmeye kalkarsak oyun açıklamalarına daha az yer kalacak. Bu da hoş bir şey olmasa gerek.
4- Saçlarım koyu, gözlerim açık renk. Foto ise köşenin başında (ara sıra böyle kelime oyunu yaparım).

Sevgili Engin Abla;
Derginizi ilk okuduğumdan beri, o içten ve sıcak yazılarından dolayı beni çok etkiledin. Gerçektende işinin ehli insanlardan birisin. Dergi eve girer girmez önce ben, sonra ablam ve sırayla herkes önce senin bölümünü ve sonra da diğer bölümleri okuyoruz. Siz gerçekten de süper bir ekipsiniz. Benim bilgisayarım Pentium 100. 1 gb Harddisk, 16 mb ram ve de 4 hızlı CD-ROM'um var. Ses kartım da AWE 32. Şimdi sorularıma geçicem.
1- Bana işini iyi yapan, kullanımı kolay olan bir virüs programı tavsiye eder misin?
2- CD recorderlerin fiyatları tahminen ne kadardır?
3- TV kartı almak istiyorum. Kumandalı, kablolu tv girişi ve teletexti olmalı. Kaça patlar?
4- Senin modemin var mı?
5- Varsa benimle oyun oynar mısın?
Mert Eser

Minik afacanım Mert
1- Biz f-prot kullanıyoruz ama eski dost toolkit'i de unutmamak lazım.
2- 2X lerin fiyatları 400$ lara kadar düştü. 4X ve 6X ler ise hala pahalı (4X 1200 - 1400$).
3- TV kartı alacaksan, maddi bir sorunun da yoksa Philips al. M-PEG, teletext, video capture ve uzaktan kumandalı bir kartı 400$ civarı alabilirsin.
4- Var. 33.6 USR. Bir yerden bonus geldi. Herkese tavsiye ederim. Tek kelime ile mükemmel.
5- Maalesef oynayamam çünkü oyun oynarsam işim aksar, işim aksarsa da patron kızar (siz Meg'i bilmezsiniz).

Güzeller güzeli Engin Abla;
Bu Game-Show ailesine ilk mektubum derginizin içeriği mükemmel valla bir ay boyunca hiç sıkılmadan okuyorum diğer dergiler babamın devrinden kalan oyunları açıklıyorlar. Lafı uzatmadan sorularıma geçiyorum:
1- Ben bilgisayarımı upgrade ettirmek istiyorum size göre nasıl bir işlemci almalıyım, vasıfları neler olmalı? Kaç $?
2- Ses kartım SB-PRO, 8 RAM ve 4X CD-ROM' um var. Bunlardan arttırmam gereken var mı?
3- Bir de (inşallah) ekran kartımı değiştireceğim. Ekran kartının özellikleri, markası ve fiyatları nedir? Birde MPEG kart diye bir şeyler söylüyorlar bu nedir? Arkadaşlarım S3 Trio 64 2MB ekran kartı al diyor bunun fiyatı nedir? S3 Trio 64 1MB bilgisayara yetmez mi?
4- Monitörümün çözünürlüğünü nasıl anlayabilirim?
5- Plug and play kartı ne işe yarıyor?
Bir daha ki mektupta görüşmek üzere
Murat 'Kıllı' Evren
Not: Aslında köseyim

Gül Yüzlüm Murat
1- Şu an için P-120 idealdir. Fiyatı eski bilgisayarına ve değişecek diğer parçalara göre değişir.
2- 8 mb ram'ini en kısa zamanda arttırmalısın.
3- 1 mb S3 trio 64 yeter ama max. çözünürlükte max. renk görmek istiyorsan 15 - 20$ daha fazla verip 2 mb alabilirsin.
4- Anladıysam arap olayım!..
5- Plug&play kart çeşidi değil bir özelliktir. Örneğin P&P ses kartını P&P mainboard'a takarsan açılışta mainboardının ses kartını gördüğünü görürsün (ne dedim ki ben şimdi?!..)

Sevgili Engin Abla,
Bu sana ilk mektubum. Devamı da olacaktır. Lafı fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum.
1- Bilgisayarımı alalı bir yıl olmadı (yani acemiyim). Bilgisayarımda Windows 3.1 var. Bazı tanıdıklarım Win95'in bilgisayarı yavaşlattığını söylüyorlar. Win95'e geçmeli miyim yoksa Microsoft'un yeni çıkaracağı işletim sistemini mi beklemeli miyim?
2- Bir ay evvel bilgisayarımı 486 DX2-66'dan P-100'e terfi ettirdim. Fakat ne göreyim, joystick çalışmıyor. Sonradan öğrendim ki yeni mainboard'ın üstünde gameport denen zımbırtıdan yokmuş. Şu aralar ses kartı almayı düşünmüyorum (malum, yeni upgrade yaptırdık). Bu zımbırtıyı ayrı olarak piyasadan bulabilir miyim?
3- Ses kartı olarak Sound Vision almayı düşünüyorum. Piyasadaki programlar bu kartı destekliyor mu?
Şimdiden teşekkür eder, başarılarınızın devamını dilerim.
Tolga İyioğlu

Şirin bebeğim Tolga;
1- Eğer Bir P-100 sahibi isen kesinlikle Win'95 e geçmelisin. Sana getirdikleri yavaşlamanın götürdüklerinden çok daha fazla olacaktır.
2- Game port'u ayrıca almaya kalkarsan neredeyse ses kartı ile aynı paraya malolur. Onun için ucuzundan (30 - 40$) bir ses kartı almanı tavsiye ederim.
3- Avance Logic chipsetli cici ses kartlarından almanı tavsiye ederim (hem ucuz hem uyumlu).

Sevgili Engin Abla;
Bu mektubum normal bir mektup olmadığını baştan söyleyeyim. Bu bir upgrade mektup. Anlamadıysan açıklaması şöyle: Ben sana ocak ayının ilk veya ikinci pazarının saat 11'inde bir mektup göndermiştim. Adımı yazmayı unuttuğumu iki gün önce fark ettim. Adım Efe. Aslında geçen mektubun sonunda adım hakkında küçük bir tüyo vermiştim. Umarım fark etmişsindir. Şimdi gelelim fasulye ve nohudun hidrolik asitle karıştırıldığında ortaya çıkan gazın faydalarına.
Piyasada satılan film cd'leri görüyorum. Bu cd'leri normal bir şekilde kullanmak için ne gibi bir sisteme ihtiyacım var.
Kullandığım PC: Pentium 120, 16mb ram, Win95, 2X cd-rom, sb pro uyumlu ses kartı (sound galaxy), S3 trio 64 1mb ekran kartı.
Not: Ocak sayınızı aldım. Harika olmuş. Vatana ve millete yararlı ve hayırlı olsun.
Efe Sümer

Efelerin efesi Efe;
Film cd'leri MPEG formatındadır. Mpeg ise hareketli görüntüleri sıkıştırmak için kullanılan bir standarttır. Mpeg kodlu görüntüleri çözmek için en güvenli, en hızlı ve en kaliteli yöntem Mpeg decoder kartlardır. Fiyatları ise 100$ civarlarından başlar. Ama 'yok abla bende o kadar para, olsa vermez miyim' diyorsan software Mpeg decoder tam sana göre. Program olarak da CompCore SoftPeg tavsiye ederim. Ben de kullanıyorum ve neredeyse Mpeg kart varmışçasına iyi sonuç veriyor.
Bu ay yer bol çok mektup olsun dedik, abartmışız. Ben her ay buradayım (ölmezsem). Yazılım ve donanım ile alakalı (veya alakasız) her konuda bana yazın, fax çekin veya e-mail atın. Hepsi soldaki sayfada yazıyor. Kendinize iyi bakın, mutlu olun ve en önemlisi arada sırada da olsa birşeyleri sevin. Hayatın daha kolay ve daha çekilebilir olduğunu göreceksiniz.

Neler oluyor hayatta:
* Bir duvarda 'buraya çöp dökenin Allah belasını versin inşallah - Belediye yazdığını (inanmayan Zebani'ye sorsun),
* Geçen günlerde tv de yayınlanan 'Lorenzo's Oil' (Lorenzo'nun yağı) adlı filmin sponsorunun Komili olduğunu ve arada çıkan reklamlarda 'Komili Akdeniz mutfağının lezzetini sofralarınıza getiriyor' dendiğini,
* Meg'in, Number One'dan Ayça tarafından işletilmeye çalışıldığını ama Ayçanın başarısız olduğunu (üzülme Ayça inşallah bir dahaki sefere) biliyor muydunuz?

☒ENGİN '?' ABLA

Acaba kaç gündür bu odadayım. Doğru dürüst uyuyamıyorum ki büyülerimi ezberleyip kaçayım şuradan. Ne zaman uyumaya çalışsam gözlerimin önüne "HDD error, Not reading drive C, Not enough memory" gibi değişik seyler geliyor. Ulu Mystra, deliriyor muyum acaba... Yoksa bu cümleler çoktan unutulmuş eski bir Myth Drannor büyüsünün sözleri mi? Keşke Denthanal da burada olsaydı.

Burada daha fazla kalamam. Myth Drannor eski aile bireylerinin yaşadığı yerleri görmeye gelen bir Mage/Cleric için çok tehlikeli bir yer. En iyisi güveniğim bir kaç kişiyi de yanıma alıp buraya daha sonra gelmek. Ondan önce, benim hemen bu odadan çıkmam lazım, hemde hemen.

Dışarısı nekadar da sessiz. Etraf nekadar sakin. Tam bir fırtına öncesi sessizliği. Şehrin içindeki her yaratığın menzili içinde yürüyüp kaçmaktansa en iyisi arıya donüşüp uçmak. Ve kaçmak.

Hey, şuradaki adamlar da kim. Olamaz, Zhentarimler! Acaba bu sefer hangi pis işleri için buraya gelmişler. Acaba hangi Zhentarim Manshoon'un gözüne girmek için bu zavallıları buraya göndermiş. Şu çıkardıkları gürültüye bir bak. İnsan Myth Drannor'a geldiğini bu kadar da belli etmezki. Sağır Undead Beholder bile duymuştur çıkardıkları sesi. Yüce Mystra, duymuşLAR bile...

Masaüstü FRP'si hakkında hala cevaplanamamış bir çok sorusu olanlar için bu ay örnek bir oyun yazıcağımı söylemiştim. Bu örnek oyunda DMlik nedir, oyun nasıl oynanılır gibi sorulara cevap bulacağınıza inanıyorum.

Oyundan önce 15 Şubat'da dergiye gelen 14 kişiye teşekkür ederim. Magic değiştokuş'u ve FRP muhabbeti ile dolu harika bir Cumartesiydi. Barış, sende bana devamlı ilginç yaratıklar bulduğun için özel bir teşekkürü hak ediyorsun.

Vee işte oyun örneği: En başta Player's Handbook kullanarak oyuncuların oynatıcağı karakterler yaratılır. Herkes oynamak istediği ırk ve sınıfı seçtikten sonra karakterlerin altı özellikleri için (Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Wisdom, Charisma) zarlar atılır. Birçok zar atma yöntemi var ve bunların hepsi Player's Handbook da var. Tabi DM oyunu yöneten kimse olarak her özellik için zar attırmak yerine kafadan toplam bir sayı da verip bunun tüm özelliklere dağıtılmasını da isteyebilir. Bundan sonra karakterin kullanabildiği silahlar (Uzun kılıç, Gürz, Hançer) ve karakterin bir nebze ilgi alnına giren şeyler (Yöresel tarih, Tuzak kurmak, Astroloji, Eski diller) seçilir. Başlama parası, yaşı, boyu, kilosu da ayarlandıktan sonra sıra karakterin Alignment, THACO, Saving Throw, HP ve AC'si ni ayarlamaya geliyor (bunların tam açıklaması oyun sonunda). Bunlardan sonra bir karakter baz olarak hazırlanmış olur. Bu oyun örneğinde benim Burak, Mehmet ve Berkin'e oynatığım bir maceradan bahsedeceğim. Üstteki karakter yaratma olayından sonra Burak kendisine Elf Wizard, Berkin Elf Fighter/Mage, Mehmet de Human Cleric yaratmış oldular. Oyunun konusuna gelince; Burak, Berkin ve Mehmet'in yaşadığı şehirlere yakın bir kasaba olan New Haven da bazı kötü olaylar meydana gelmektedir. New Haven oldukça yeni kurulmuş bir kasaba ve kasaba halkı burası kurulduktan sonra etraftaki ormanları ve diğer alanları keşif için adam gönderiyorlar. Fakat biri dışında hepsi öldürülüyor ve sağ kalıp geri dönen savaşçı, ki adı Rgart, kendilerine 3 metre boyunda, boynuzlu ve ateş üfleyen bir yaratığın saldırdığını söylüyor. Rgart ona saldırmış fakat ona vurduğu zaman kılıcı kırılmış. Halk da "Ölücez, Ölücez" paniğine girdiği için bu bölgenin baronu olan Baron Tigus da civardaki kasabalara yardım için mesajlar gönderir ve bunun sonucunda da Burak, Berkin ve Mehmet kasabaya gelirler. New Haven'a geldiklerinde hemen militia lideri Kaptan Tillan karşısına çıkarlar. Artık DM devrededir. DM oyunculara kasabaya girdiklerinde ne gördüklerini anlatır. Kaptan'ın yanına giderken hangi binaya girdiklerini söyler (varsa harita da gösterir) ve girdikleri odaların ve gördükleri çoğu şeyin tasvirini yapar.

DM: İki guard'ın kapısında durduğu bir odaya girdiniz. Bu oda kasaba standartlarına göre oldukça lüks kaçıyor. Odada büyük bir pencere var ve New Haven'ın girişine bakıyor. Duvarlarda resimler ve yerde de pahalı halılar var. Anlaşılan kaptan Tillan zevkine düşkün biri. Oda da sizden başka biri daha var. 2 metre boylarında, oldukça iri yapılı, saçına ak düşmüş ve üzerindeki New Haven amblemli zırhı gururla taşıdığı belli olan biri. Belli ki kaptan Tillan.

"New Haven'a hoş geldiniz yabancılar. Gelişinizi bekliyorduk. Buraya ne için geldiğinizi biliyorsunuz. Kasabamız da korku yaratan ve bir kiş hariç bütün keşif ekibimizi öldüren yaratığı bulup yok etmek. Kurtulan savaşçı Rgart şu an ölüm döşeğinde. Eğer ona sormak istediğiniz şeyler varsa bunu en yakın zamanda yapın çünkü çok fazla yaşayacağını sanmıyoruz. Uzun bir yoldan geliyorsunuz. İsterseniz önce odalarınıza çekilin ve biraz dinlenin."

Bu konuşmadan sonra 3 oyuncumuza odaları gösterilir. Odalarına yerleşip biraz kestirdikten sonra kasabayı tanımak için bir iki tura çıkarlar. New Haven'ın heryerini dolaşıp yeni insanlarla tanışırlar. Bu kasabaya gelen ilk Elfler Burak ve Berkin olduğu için onlara ilgi özellikle çok fazladır. Inn'e gidip inn sahibi halfling Tallyhoe Nimbletoes ile konuşurlar. DM burada herkesi ayrı ayrı Role Play eder. Burağın oynattığı Elf Wizard female olduğu için ona ilgi maksimum düzeydedir ve hatta DM'im üstün çabaları sonucu kendisine bir Half-Orc sevgili bile bulur.

Grup daha sonra Rgart'ın hasta yattığı yere gider. Şimdi, modülde yazdığına göre Rgart'ın grup onu görmeye gittiği zaman Rgart'ın %25 aygın olma ihtimali varmış. Bu zarı DM atar ve zar 25 ve altı gelirse Rgart uyanıktır. Üstü gelirse baygın durumdadır. Ama grup onu ayık bulsa bile Rgart tekrar bayılmadan evvel sadece 1d4 soru sorabilme durumundalar.

Burak, Berkin ve Mehmet geldiğinde Rgart ayıktır. Ona iki soru sorduktan sonra Rgart tekrar bayılır (yani bu durumda DM soru sayısı için 1d4 attığında 2 gelmiş demektir). Ertesi sabah grup bir keşif gezisine çıkacaktır. Kasabada insanlarla konuşurlarken civarda yaşlı bir büyücünün yaşadığını öğrenirler. Her hafta taze sebze, meyve için New Haven'a gelen bu yaşlı büyücüden iki haftadır haber yokmuş. Bu yaratık sorunu da iki hafta önce ortaya çıkmış. Bazı kimseler bu yaratık sorununu ona bağlıyorlar.

Akşam odalarına çekilen Burak (Mage) ve Berkin (Fighter/Mage) büyü kitaplarından büyü ezberlerler. Henüz düşük seviye olduklarından büyü kitaplarında çok fazla büyü yok. Zaten Burak 3.seviye bir büyücü olduğu için 1.seviyeden 2, 2.seviyeden de 1 büyü yapabiliyor. Berkin ise 2.seviye Fighter/2.seviye Mage olduğu için 1.seviyeden 2 büyü ezberleyebiliyor. Mehmet'in ise bir cleric olarak büyü kitabına ihtiyacı yok. Tanrılara veya tanrıçaları clericlerine yapabilecekleri seviyedeki bütün büyüleri bahşederler. Ama yinede clericlerin ezberleyebilecekleri büyü sayısı seviyelerine göre belirlenir. Bu durumda grup, ertesi sabah ki araştırmalarında kendilerine en çok yarıyacağına inandıkları büyüleri ezberledi.

Ertesi sabah atlarına atladıkları gibi yola çıkam üçlü birkaç saat ilerledikten sonra uzakta bir kule görür.

DM: Uzakta, yaklaşık 5 dakikalık mesafede ormanın kenarında 2 katlı bir kule görüyorsunuz.

GRUP: Kuleye doğru devam ediyoruz.

DM: Bu kule ormanın hemen kenarında. Kulenin de hemen önünde çok güzel bir çiçek bahçesi ve küçük bir havuz var. Bahçede her türlü neredeyse her türlü çiçek var. Gül, Lale, Nergis... Yalnız, çiçeklerin çoğu kurumuş. Belki de birkaç haftradır hiç sulanmamışlar.

BURAK: Ben attan inip kulenin arkasına doğru gidicem.

BERKİN: Ben de Burağın yanındayım. Ne olur ne olmaz.

MEHMET: Ben de gidip kapıyı çalıcam.

DM: Burak ve Berkin. Kulenin arkasına gittiğinizde dikkatinizi çeken hiç bir şey görmüyorsunuz. Sadece kulenin ikinci katında ufak bir pencere dikkatinizi çekiyor. Sende kapıyı çaldın Mehmet. Bekledin bekledin açan olmadı. Bu arada kapının üstünde çok silik bir yazı görüyorsun. Kapıyı çaldığında dikkat etmemişsin.

Burada da DM oyuncunun bu yazıyı görüp görmediğini anlamak için bir Intelligence check yapar. Yani 20 yüzlü zarda oyuncunun Intelligence'si veya altını atmak zorundadır. Mehmet'in Int.'i 14 olduğu için 20 yüzlü zarda 14 ve altı atılması lazımdır. Yazı çok silik olduğu için bu zarın atılması gereklidir. Bunu DM gizli atar. Eğer oyuncuya attırılırsa bir şeyden şüphelenebilir

MEHMET: Hey arkadaşlar. evde kimse yok galiba. Acaba içeri girmeyi denesekmi?

BURAK: Bence içeri girelim. Hem belki yaşlı amcamızın büyü kitabını da buluruz.

DM: Burak!

BERKİN: Tamam, tamam. Ben kapıyı açmayı deniyorum.

DM: Kapıyı zorluyorsun ama kilitli.

MEHMET: Şimdi kapıyı kırmakta olmaz. Hey, gelinde şu kapıda ne yazdığını anlamaya çalışalım.

BERKİN: Yazı bildiğimiz bir dilde mi yazılmış? Ben eski elf'ce okuyabiliyorum.

MEHMET: Ben de eski common'ca biliyorum.

DM: Maalesef hiçbir kelime anlamıyorsunuz yazılandan.

BURAK: Yazıya "Detect Magic" yapıyorum.

DM: Detect Magic ile yazıya baktığında bunun büyülü bir şey olduğunu anlıyorsun. Kapıda ise hiçbir büyü yok.

BURAK: O zaman yazıya bir de "Read Magic" yapıyorum.

DM: Büyünün son kelimesini söylediğin zaman elindeki kristalden yansıyan ışık kapıdaki yazıyı aydınlatıyor ve kafanda anlamlı harfler oluşmaya başlıyor. Harfler tam olarak meydana geldiğinde ortaya "Azmeer" kelimesi çıkıyor.

Grup biraz daha uğraştıktan sonra "Azmeer" kelimesinin kapıyı açmakta kullanılan bir büyülü söz olduğunu anlıyor. İçeri girip araştırma yaptıklarında yaşlı büyücünün cesedini buluyorlar. Daha sonra kulenin pek güvenli olmadığını düşünüp dışarıda kamp yapmaya karar veriyorlar. Fakat kamp yaparken nereden geldiği belli olmayan iskeletlerin saldırısına uğruyorlar.

DM: Sıcak kamp ateşinizin etrafında oturup Burağın hazırladığı enfes!?! yemekler yüzünden bozulan midenizi nasıl düzelticeğinizi düşünürken, sen ormanın içinden gelen

Muhammed 'Nierdre' Dabiri
E-Mail: Nierdre@ibm.net
Adres:
İskele Yolu Sok, Somuncu Apt. No:14/6, 81070, Suadiye/İSTANBUL

bir ses duyuyorsun Berkin.
BERKİN: Burağın yaptığı yemeklerden dolayı Mehmet'in midesi bozulmuştu. Onun sesidir diye dikkate almıyorum.
DM: Berkin!
BERKİN: Tamam, tamam. millet, kendinize gelin. Kampınızın etrafında bir şeyler oluyor.
BURAK: Staff'im elimde bekliyorum.
MEHMET: Flail'im elimde bir soruna karşı hazır bekliyorum.
DM: Birşeylerin yavaş yavaş size doğru yürüdüğünü duyuyorsunuz. Birden önünüzdeki çalılar aralanıyor ve kanınızı donduran bir mesajla karşılaşıyorsunuz. İskeletler... Onlarcası... Ve hepsi de size doğru ilerliyor. *Normalde savaşa başlamak için hemen 1d10 luk zar atılır. Zar atılmadan evvel herkes yapacağını söyler ve düşük atan savaşa önce başlar. Diyelimki zarda gruba 2, bana da 6 geldi. Böyle bir durumda grup savaşa önce başlar. DM'in isteğine göre bu zarlara; yapılan büyünün yapılma süresi ve silahların hızları da eklenebilir. Böyle olursa her zaman zarda düşük atan savaşa başlamayabilir. Fakat bu durumda bizim grup saldırıya karşı hazırlıklı olduğu için ilk saldırıyı yapabilir. Mehmet ve Berkin defans da durucaklarını söylüyor ve Burakda Staff'ini yere bırakıp büyü yapmaya hazırlanacağını söylüyor.*
DM: Hadi bakalım. Herkes ne yapıcağını söylesin.
BURAK: Ben bana yaklaşan iki iskelete "Burning Hands" yapıcam.
MEHMET: Saldırıya geçmeden önce bu roundumu tanrımın gücüyle kaçırmaya çalışıcam.
BERKİN: Kılıcımı çekip Burak ve Mehmet'in önünde bekliyorum. Gelene dalıcam.
DM: Anlaşıldı. Atın zarı bakiim. benimki 4, sizinkide 9 olduğuna göre önce ben başlıyorum.
Bundan sonra savaş başlıyor. Grup birkaç round sonra kaçmak zorunda kalıyor. Ondan sonra neler olduğunu yazmak isterdim ama onlar da oyuna pek fazla devam edemediler ve oyunun sonunda neler olduğunu öğrensinler istemiyorum. Umarım bu masaüstü oyun örneği en azından oyun hakkında bir edinmenizi sağlamıştır.
Şimdi oyunda adı geçen 5 terimi anlatıyorum.
ALIGNMENT: Bunlar karakterin bir bakıma dünyaya bakış açısını gösterirler. Lawful Good, Lawful Neutral, Lawful Evil, Neutral Good,..., Chaotic Good,... olmak üzere 9 çeşittir.
AC: Karakterin kendisine karşı yapılan saldırılara karşı korumasını gösterir. En kötü ve baz AC 10'dur. En iyisi de -10 dur. Bu sayı karakterin Dexterity (çeviklik) puanı, giydiği zırh, koruma büyüleri ve kullandığı büyülü eşyalar sayesinde düşer. Yani ne kadar düşükde o kadar iyidir.
THACO: Bir karakterin vurma şansı bu sayıyla belli olur. En kötü sayı 20, en iyisi de 1 dir. Karakterler seviye atladıkları zaman bu sayı düşer. Yalnız, sadece savaşcılar her seviye atladıklarında bu sayı 1 düşer. Diğer sınıflar için 3 veya 4 seviyede, 1 veya 2 düşer. Gerisini örneksiz anlatamıyacağım için direk bir örnek veriyorum.
3. seviye olan bir Fighter'ın Thaco'su 18dir. Şimdi bu savaşçıyı AC'si 4 olan birine daldıralım. Şimdi daldığı tipin AC'sini adamın Thacosundan çıkartıyoruz. 18-4 =14. Bu durumda savaşçının vurabilmesi için 20 yüzlü zarda 14 ve üstü atması lazımdır. Kısaca böyle.
HP (Hit Point): Karakterinizin yaşam gücünü belirtir. Fighterlar her yeni seviyeye atladıklarında 10luk, Clericler ve Druidler 8lik, Thiefler ve Bardlar 6lık ve Wizardlar da 4lük zar atarlar. Tabi bu zarlara constitutıon dan gelen HP bonusları da eklenir.
Yalnız Fighterlar 10. seviyeye atladıklarında artık 10luk zar atmayıp fiks 3 ilerleyip sadece 2HP HP alırlar. Clericler ve Druidler de aynı şekilde alırlar. Thiefler, Bardlar ve Wizardlar ise 10. seviyede de zar atarlar. Ondan sonra Thief ve Bardlar 2 HP, Wizardlar da 1 HP alırlar ve bu fiks sayılara Constitutıon bonusları eklenmez.
SAVING THROW: Karakterin kendisine karşı yapılan zehir, paralize edici şeyler, zarar veren büyüsel saldırılardan yırtıp yırtmadığını anlamak için kullanılan bir sayıdır ve belirlenmesinde 20 yüzlü zar kullanılır. Ne kadar yüksekse o kadar kötüdür çünkü 20lik zarda o sayıyı veya üstünü atmanız gereklidir. Her sınıfın ayrı ayrı Saving Throw tablosu vardır ve seviye atladıklarında değişir.
Eğer herşey anlaşılmışsa ne mutlu bana...
Bu ay köşenin yarısını masaüstü oyununa ayırdığım için mektup ve büyülerden kısmak durumundayım. Ama yinede birkaçına yer var.

Merhaba Muhammed Dabiri,
Abi diycektim ama yaşını bilmediim için diyemedim. Her neyse. Ben yeni PC sahibi olmuş birisiyim. Ve en sevdiğim oyun türü FRP. A-500'ümün ve Samsun'un tüm kısıtlı imkanlarına rağmen elimden geldiğince FRP oynamaya çalıştım ama bugüne kadar Buck Rogers hariç bir FRP'yi bitiremedim. Şimdi senden bi-iki isteğim olabilirmi? Olur di mi?
1- Ben A-500 ile EOB1, EOB2, Pools Of Darkness, Buck Rogers, World Of Legend, Ultima 6, Blade of Destiny, Fate Gates Of Dawn ve bunun gibi FRP olduğunu sandığım oyunları oynadım. Şu an yeni aldım PC'im ile ne oynamamı önerirsin. Ben ilk başta Ultima serisine ve DarkSun'a başlamak istiyorum. Ne dersin? (CD yok)
2- Amiga dergisinden beri duyarım bu masaüstü FRP'si olayını. Bana çok zevkli bişiymiş gibi gelir hep. Peki ben bu işi nasıl öğrenebilirim?
3- EOB2 nerede bitiyor? Amiga'mda Silver Tower'ı bitirip ilk başlangıca dönmüş, sonra normal katlardan yukarı çıkarak bi 4-5 kat daha çıkmıştım.
4- EOB3 kötü diyorlar, acaba doğrumu?
5- MAC'e de yazdığım gibi, FRP sayfaları artamaz mı?
6- Lale Savaşçıları diskette çıkarmı, çıktımı, çıkıcakmı?
7- RPG nedir, nereden çıkmıştır? FRP ile bir ilgisi yok dimi? (Espri yaptım)
8- Moonstone oyunun türü ne olabilir?
9- Fantasy Generals nasıl bişi? Sanırım FRP yaratıları kullanılıyor. İyimidir?
10- Gelmiş geçmiş en iyi bilgisayar FRP'si nedir?
11- Elvira FRP'mi? Öyleyse stüdyoya nasıl girilir? (Beceriksizim)
12- Şimdilik bööle. PC'yi yeni aldım, herkese mektup yazıyom. Ama Engin Abla'ya yazıcak bişey bulamadım? Başbaş...
Alper "ALf" Kayış, Samsun
NIERDRE: Yaşa Alper... Samsundan da ilk mektubu aldım sonunda. Dile benden ne dilersen... Biliyorsun her şehirden gelen ilk mektupların benim için çok büyük önemi var. Bu durumda senin mektubun da bayağı önemli oluyor yani. Daha fazla uzatmadan cevaplarına geçiyorum. Ha bu arada, ben 20 yaşındayım.
1- Neredeyse Amigada çıkan bütün oyunları oynamışsın be Alper. Birtek Pool serisinin ilk oyunlarıyla, Dragonlance oyunları kalmış ama canın sağolsun. PC'de sana tavsiyem DarkSun oyunlarını oynaman. En yakın zamanda kendine bir CD-Rom al çünkü DaggerFall, Diablo ve Blood&Magic gibi oyunlar korkunç güzel ve diskette yok. Ultima serisinin ise ilk oyunları çok güzel. Klasiklerden hoşlanıyorsan oynamadan geçme.
2- Yukarıda masaüstü FRPsi ile ilgili örnek bir oyun görüceksin. Okuduktan sonra oyunun nasıl oynandığına dair bir fikrin olmuştur sanırım. Telefonunu da yayınlıyorum. Umarım arayan olur. Tel:435 37 80
3- EOB2'yi bitirmene az kalmış, doğru yoldasın. Sarımtırak renkli koridorları geçip biraz daha ilerleyip ağızlarının olduğu yerde ahtapotumsu uzuvları olan yaratıkları de geçtikten sonra oyunu bitirmene bayağı az kalıyor. Bilmem anlatabildim mi?
4- EOB3 hernekadar EOB2 den daha kötü olsada karakterlerin 20.seviyeye kadar çıkabiliyor olması gerçeği ve bir dolu yeni canavar olması bence oyunu almaya yetiyor. Şahsen ben zevkle oynadım.
5- FRP sayfaları zaten 2 katına çıktı. Yani A4 olduğumuzdan beri ben 2 misli daha fazla yazıyorum zaten. Bundan iyisi can sağlığı.
6- Lale Savaşçıları şu an PC de sadece CD olarak var. Disket versiyonu çıkıcak mı bilmiyorum.
7- Yok. (Espri yaptım)
8- Moonstone fantazi öğeleri ile süslenmiş bir adventure oyunu. Az mı MoonStone oynamıştım zamanında. Ah eski günler, ah...
9- Fantasy General çook güzel br oyun. FRPsel kahramanlarınla ordular kurup düşmanını yok etmeye çalışıyorsun. Doğal olarak her yaratığın kendine has özellikleri var ve korkunç sayıda çok yaratık var.
10- Şimdi bu soru zor bi soru. Bence henüz gelmiş geçmiş en iyi FRP oyunu yok da, yılın en iyi FRP oyunu var. Bu aralar da bu ünvan DaggerFall'a ait durumda.
11- Elvira RPG ve stüdyoya nasıl girildiğini ben de bilmiyorum. Sen onu en iyisi MAC'e sor.
12- Engin ablaya 14 Şubat akşamı benimle ne yaptığını sorabilirsin? Ne dersin? Yazı limiti dolmak üzere. Hemen bir büyü verip kaçıyorum.

4. Seviye Büyüler

Vitriolic Sphere (conjuration/Summon ing) Spells&Magic
Range: 150 Yard
Components: V,S.M
Duration: Özel
Casting Time: 4
Area Of Effect: 5 Feet Yarıçaplı alan
Saving throw: 1/2

Bu büyüyle büyücü 1 foot yarıçapında asitten oluşmuş bir küre yaratır ve hedefe gönderir. Asıl eğlence bu küre hedefe çarpınca olur. Asitle kaplanan kurban ilk el büyücünün seviyesi kadar d4lük zarar alır. Daha sonraki roundlarda bu zarar 2d4 olarak devamlı azalır. Yani 13. seviye bir büyücünün Vitriolic Sphere'i ni yiyen biri ilk el 13d4, sonra 11d4, sonra 9d4 lük zarar alır. Korkunç mükemmel zarar veren bu büyü, asit zararı 0d4'e ulaştığında veya kurban bir saving throw'u nu tutturduğu zaman biter. Yani ilk el save'i tutturan biri büyüden hiç zarar almaz. 2. round tutturan kimse ise sadece bu rounddan itibaren hiç zarar almaz. Aynı zamanda kurbanın 5 feet yanında olan diğer kimselerde Paralyzation'a karşı save atmak zorundalar. Aksi takdirde asit sıçradığı için onlarda büyücünün her 5 seviyesi için 1d4lük zarar alırlar. Bu zarar sadece bir round sürer. Materyali ise dev sümüklüböcek tükürüğü.

Cenk Menderes... Sana verdiğim telefon numaraları işine yaramıştır umarım.

Gökhan Habiboğlu... Çok acil beni aramanı rica ediyorum. Bilgisayarım son 6 haftadır bozuk olduğu için FRP yarışması da gelecek aya kaldı. Kusura bakmayın. Bu yazıyı da şu an dergide yazıyorum. Hemen teslim etmem lazım.

Hadi kendinize iyi bakın. Son olarak 15 Şubat Kamer'de bütün FRP'cilerle buluşmak üzeree... Ha bu arada 22 Mart benim doğumgünüm.

"Thrga Hgroth Velaghtmiir"
Muhammed "Nierdre" Dabiri

ar@rım

email : timur@gsmnet.com

WEB DOKÜMANLARI - SHAREWARELER...KOLAY GELSİN.

Düşünün ki bir sayfa ile karşılaştınız ve içindeki bilgi ve resimler işinize her zaman için yarayacak türde. Her defasından Internet'e bağlanıp mı okuyacak sınız ? Tabii ki hayır. Browser ların temel özelliklerinden biriside sayfaları "OFFLINE" (bağlı değil iken) olarakta gösterebilmeleri. Burada önemli olan tek şey o sayfanın veya belli bir siteye bağlı sayfaların dizin ağacını doğru çıkartmak.

Beğendiğiniz sayfayı File/Save yapın. Fakat browserda sayfanın uzantısı .html ise bunu unutmayın çünkü Win 3.1 veya DOS sisteminde bu .htm (3 karakter) olarak save edilir.

Şimdi gidin ve save ettiğiniz dosyayı OPEN diyerek açın. İşte karşınızda bütün text ama hiç resim yok. Başa dönelim ve html dosyasını save ettikten sonra o dizinin altına (mesela image) bir dizin yaratalım. Bu dizine de sayfa içindeki resimleri save edelim.

Bir resmin üzerine sağ mouse ile basarsanız Netscape de "Save Image As", IE'da "Save picture as" diye çıkar. Bütün resimleri de böylece save edin. Netscape'de iken "View/Document Info" derseniz size sayfa içindeki bütün imajları serer. Bu da hoş bir kolaylık.

Resimler save edildi. Şimdi yapmanız gereken şu. Save ettiğiniz html dökümanını bir şekilde ister Notepad, ister Word ile açın. Resimlerin isimlerini hatırlayın ve bu isimleri tek tek bulun. Mesela sayfadan "bigBEN.jpg" isimli bir resim save ettiniz. Bu dosya ismini html dökümanında arayın. <IMG SRC=images/toolbar/bigben.jpg> formatında bir kod ile karşılaşmanız lazım. Bu kod "bigben.jpg" isimli dosyanın yerini belirtir. Images dizinin altında toolbar dizini varmış ve dosyamız oradaymış. Fakat biz ne yaptık, biz "Image" adlı bir dizine koyduk bu dosyayı. Sizin şimdi yapmanız gereken <IMG SRC ile başlayan (Image Source) bu kodların referansladığı dosyaları "Image" dizinindeymiş gibi göstermek. Doğru adres <IMG SRC=image/bigben.jpg> budur.

Şöyle bir kod ile de karşılaşabilirsiniz. <A HREF="docs/html/bigben.htm"><IMG SRC="gameshow4.GIF" WIDTH=130 HEIGHT=182 BORDER=0></A>

Karışık gibi gelebilir ama hiç zor değil aslında. Bu kodda şu anlatılıyot. "gameshow4.gif" adlı resme mouse ile tıklandığı anda "docs adlı dizinin altındaki html adlı dizinin altındaki bigben.htm" adlı dosyayı çağırsın. İşte olay bu kadar. "gameshow4.gif" yerine ben herhangi bir text yazsaydım. Mesela <A HREF="docs/html/bigben.htm">BIGBEN sayfasina ulasmak için tiklayiniz</A> : İşte o zaman bu yazı belirecek ve bu yazıya mouse ile basan insanlar bigben.htm'e gidecekti.

Siz save ettiğiniz dökümanınınızdaki bütün bu referansları düzeltmelisiniz.

Tabii ki teknolojinin ilerlemesi sizi bir çok dertten de kurtarıyor ama olayın temelini bilmek her zaman için daha iyidir. Demek istediğim şu ki 2 saattir anlatığım bu işlemi bir çok programda bir tuşla yapabilirsiniz. Bu programlar 2 türdür. Biri gider istediğiniz bir web sitesinin bütün sayfalarını ve resimlerini toplar size bir dizin altında sunar, bir diğeri ise browser ınızın (Cache) hafızasını tarayarak gittiğiniz yerlerin sayfalarını size sunar. Bu arada belirteyeim Netscape icin "Cache", IE içinse "Temporary Internet Files" adlı dizinlere bir bakın. Ne dosyalar göreceksiniz.

Demin bahsettiğim programlardan iki tanesinin ismi ve adresi aşağıdaki gibidir.

Netattache Light :http://www.tympani.com/products/NBLight.html
Web grabber: http://www.hyperdrive.com/elektroson/

Daha başka programlar için ise bu adreselere bir göz atınız.

Shareware.com (Cnet'in) : http://www.shareware.com/
Jumbo (En babalardandır) : http://www.jumbo.com/
The Software Site (Oyun ağırlıklı) : http://www.softsite.com/

Bu aylık bilgilendirme işi bu kadar. Sıradaki !!!

bigBEN's TOP 10 Bookmarks

1	http://www.gsmnet.com/bigben	Ece kendi sayfamız da birinci olsun artık
2	http://dewey.rug.ac.be/de.html	Çok hoş
3	http://carpoint.msn.com/	Burada ki "Surround Video" beni çok etkilemisti. Plug-in lazım.
4	http://www.pepsi.com/index2.html	Shockwave falan, çalışılmış üzerinde.
5	http://www.futurewave.com/	Ileride bu basit html sayfalarının ne hale gelecegini görebilirsiniz.
6	http://www.binary.net/cooltype/	Yeni buldum. Photoshopçılar için ideal.
7	http://www.earthlink.net/	Yabancı bir ISP ama dizayn çok hoşuma gitti.
8	http://www.gamespot.com/	Süper dizayn ve kullanım kolayligi. Işte my favorite.
9	http://members.tripod.com/~digitaldarkness/	Belki bir başlangıç olur. Bana oldu da.
10	http://www.photodisc.com :	Paraniz var ise inanilmaz resimler var. Gif animation da ekledıler bu ara

MAIL TO:

From: "Levent Ozer" <Levent.Ozer@service.raksnet.com.tr>
Subject: çok yavaş çok

Selam,

Öncelikle GameShow olayını nerelerden alıp buralara getirmiş olmanız kanaatimce son derece takdire layık bir olaydır.saygılarımı sunuyorum!

Bendeniz P133 - 32 Mb ram- Hsp 33600 bps konfigürasyonundaki aciz bir kulunuzum. En son fuarda dayanamayarak 33600 olduğu iddia edilen bu modemi kdv dahil 100$ karşılığı aldım ve daha sonra Raksnete abone oldum. Şimdi sorun şu ki internette sörf yapar iken modemimden memnunum (1.5-3.0k) fakat gelin görün ki uzun dosyaları indirirken oldukça yavaş kalıyor (0.1-0.8k). Aynı modemle, aynı hattan Escortnet'e bağlanınca adeta uçuyor (2.5-3.5k). Şimdi acaba sorun Raksnette mi, modem de mi yoksa her ikisi de mi yavaş. Bu arada bir arkadaşımdan U.S.Robotics'le Raksnete bağlandık o da 2.5-3.5k arası çekti. Tavsiyelerinizi bekliyorum. Kısa sorular:

1-) Acaba digital hat satın alsam ne kadar etkiler ? Somut örnekler lütfen!

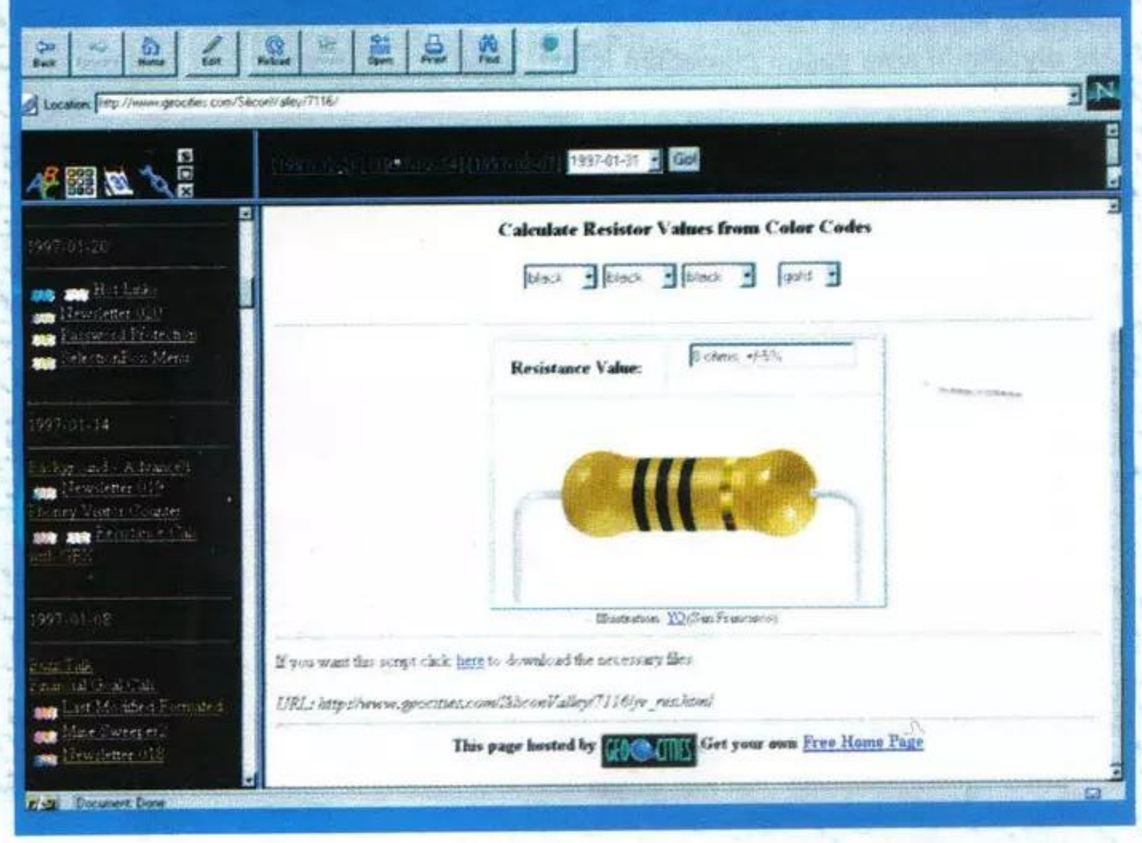
2-) MAC'a e-mail atabilirmiyiz?

3-) Şehirler arası telefon ücreti nasıl belirlenir? (Escortnet icin soruyorum). Yani kac dakikada bir kontur atar ? Kontur ücreti ne kadardır?

http://www.geocities.com/SiliconValley/7116/

Adresinin böyle uzun olması normal. Bedavadan yer alırsanız böyle olur işte. Neyse, Java Script Planet adlı bu site uzun zamandır aktif bir durumda ve Java Scriptleri ile uğraşıyor. Ortalama 3-4 günde bir update edilen bu siteden Java Script in ne olduğunu veya ne işe yaradığını öğrenemezsiniz. Bunu başka yerlerden araştırmalısınız fakat az çok bu işi biliyorsanız ki bilmeyecek hiç bir şey yok (Kodun <SCRIPT LANGUAGE="JavaScript"> ile </SCRIPT> arasını "copy" yapıp kendi kodunuza bunu paste ediyorsunuz.)

buradan bir çok matrak, piskopat, yararlı, mavra scriptler çekebilirsiniz. Fakat unutmamanız gereken tek şey script kodunu almaya çalışırken frame in içindeki kodu alın. Sayfalar frame li yapıda oldukları için her bir frame ayrı bir sayfa gibi davranır. Size gerekli yerdeki kodu almak yapmanız gereken tek şey. Ben buraya ladandıktan sonra bir çok sayfada gördüğüm ve "Ulan nasıl apmışlar..." dediğim bir çok şeyden iğrendim ve artık bunları ayfalarıma koymuyorum bile. Hevesli arkadaşlar (Bkz. MAC) emen bunların peşine düşerler. Java Scriptleri arıyorum iyenler için ideal bir yer kısacası



4-) Teşekkürler
REPLY TO: Levent bey kardeşim, iltifatlarınız için çok teşekkürler. Öncelikler bir dosya çekerken önemli olan o dosyanın nerede olduğudur. Bağlandığın sitenin olduğu yerde durur dosyalar diye bir şey yok ve genellikle de FTP sitelerinden çektirirler bu dosyaları fakat bu işlemi daha hızlı olsun diye yaparlar. Senin problemin RaksNET'ten kaynaklanıyor gibi geliyor bana. Escort'un hızlı olması doğal çünkü Turnet üzerinden çıkmıyorlar. Bu da 2-3 kat daha hızlandırıyor olayı. Tavsiyem olayı genellemek için bir çok deneme yapmalısın. Bir kaç kez değil devamlı böyle ise dertlenmelisin. Internetin bir saati bir saatine uymaz.
1- Bağlı bulunduğun PTT merkezine sormalısın.
2- mac@gsmnet.com.
3- Nerede olduğun çok önemli. 100 km den sonra daha fazla kontur atıyor bunu PTT'ye açarak bulunduğun yeri belirterek sor. Escort'un hangi santralını arıyorsun ve oradan ne kadar uzakta oturuyorsun. Bunlar önemli.
4- Bir şey değil.

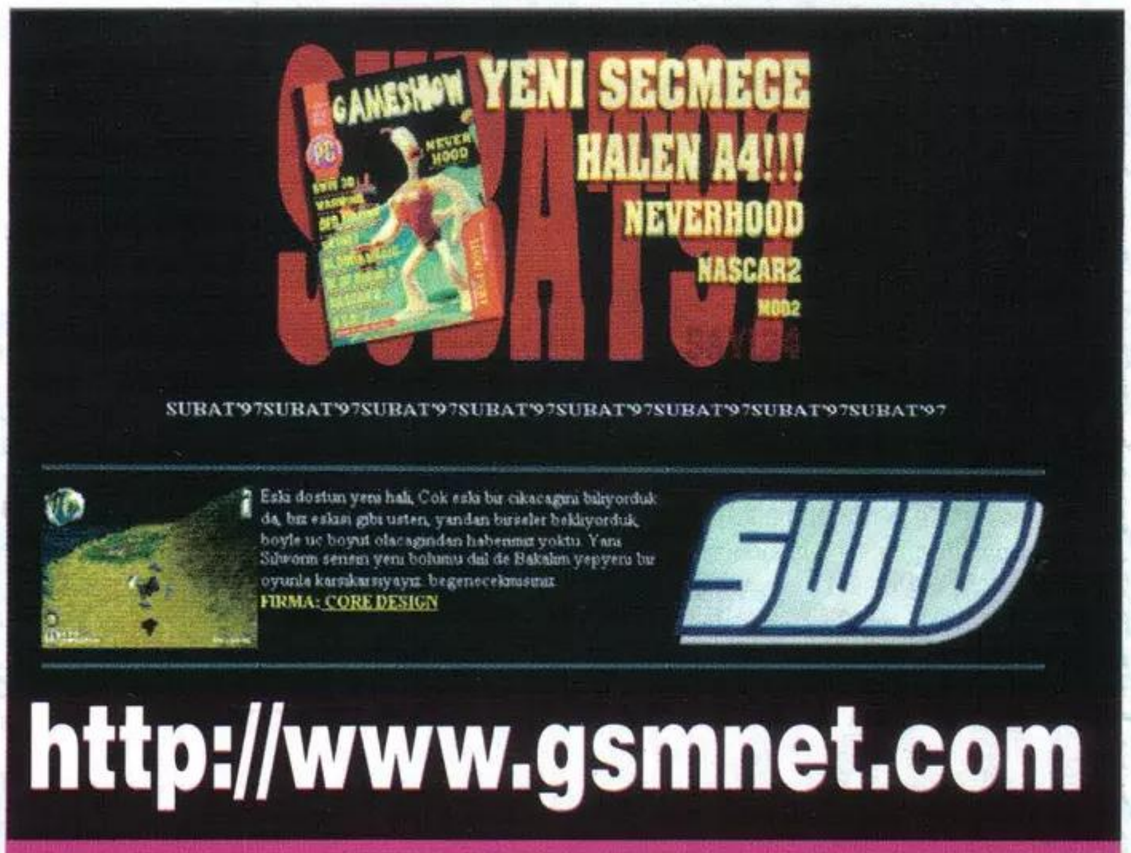
From: cenkze@bnet.net.tr (Cenk KUCUKIGRIDERE)
Subject: Netscape
Sevgili Timur Abi,
Ben 20 yaşında internet'e bağlandıktan sonra oyun oynamaya firsat bulamayan bir gencim.
Ilk önce GAMESHOW'da böyle bir sayfa düzenlediginiz için size teşekkürler. Böylece okuyucu kitlesini arttırabilirsiniz ama sayfaların sayısı artarsa daha iyi olur çünkü Internet iki sayfaya sığmayan bir konu. Benim soruma gelince;Ben web sayfalarına girince beğendiğim yazılar oluyor ve ben onları yüklemek istiyorum.Bunu başarıyorum ama dosyaları çekerken fazladan bir sürü harf geliyor ve bunlari silmekten bıktım.Dosyalari da save as yaparak
çekiyorum. Bunun baska bir yolu var mi?(Netscape 2.0 kullanıyorum.)
Şimdiden teşekkürler ve yayın hayatınızda başarılar.
REPLY TO: Cenk bey, (bana abi deme yaw. ehehehee) iltifatlarınıza teşekkürler fakat sayfa sayısı biraz zor artar. Azalır ama artmaz.
Cevabınızı sol tarafta bulabilirsiniz.

From: evrenbal@hotmail.com
Subject: Frames (Mektubunu biraz kısaltmak durumunda kaldık. Kusura bakma)
Merhaba Timur,
Bugünlerde HomePage tasarlamaya başladım ve bu konuda bir sorunum var. Sorunum Frames'lerle ilgili, ne yapıcaksın frames'leri derseniz ben Internet rehberi, Download servisi, Sinema rehberi vb. bölümler düşünüyorum ve bunları ekranın sol tarafında kategoriler ve sağ tarafında'da bu kategorilerin içeriği olarak iki bölüme ayırmayı planlıyorum, tıpkı Pc-World Online'daki Internet rehberi gibi, fakat bu olay Frames'lerle yapılıyormuş ve ben frames'lerden bir şey anlamadım doğrusu.
Yardımlarınız için şimdiden çok teşekkür ederim.
REPLY TO: Evren kardiş,
Frame yapısında her bir frame'l ayrı bir html sayfası gibi düşünmelisin.
3. bir html sayfası ile de bunları oluşturursun. 2 adet web sayfası hazırla şimdi. Biri solda duracak olan menu, biri de sağda bu menünün içeriği.
3. Bir html dökümanı bunları senin istediğin gibi birleştirmeli. Buradan bu olayı anlatmam çok zor ve uzun olur fakat http://home.netscape.com/assist/net_sites/frames.html bu adres her türlü işini görür.

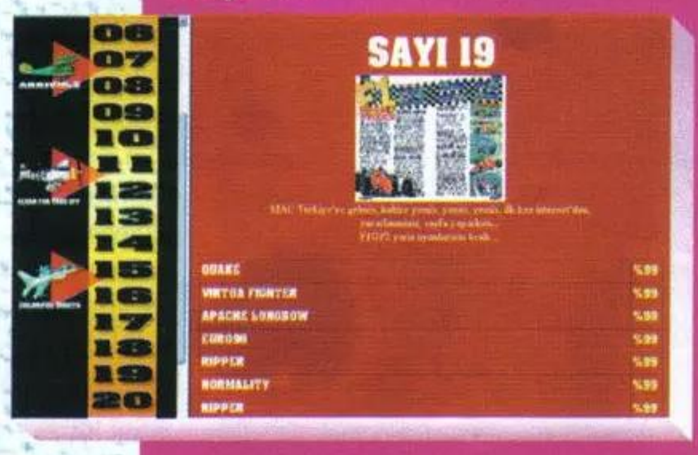
From: okanonba@turk.net
Subject: Dowload!
Öncelikle GameShow'u hazırlayıp yayınlayan herkeze merhaba. Derginizi büyük boy yaptığınıza sevindim. Benim sizden bir istegim var. Ben içinde bir çok oyun demosu bulunan bir internet adresi arıyorum.Eger bildiğiniz adres varsa yayınlar mısınız? Teşekkurler!
REPLY TO: Sevgili Okanon boğa (o ne be)
1- Teşekkürler
2- Var
3- Al:
http://www.gsmnet.com/demos/demos.htm
http://www.superonline.com/eglence/gameshow/demo.htm
http://www.cdmag.com/demos/simulation_demos.html
http://happypuppy.com/games/link/
http://www.pcgamer.com/

From: cenkze@bnet.net.tr (Cenk KUCUKIGRIDERE)
Subject: Chat
Sevgili Timur,
Benim sorunum şu: Bir yerden Netscape Chat2.0 yükledim.Ama bunu nasıl kullanıcam ve adreslerini nasıl bulucam ? Bu konuda eger bahsedebilirsen sevinirim. Daha çok E-mail alman dileğiyle
REPLY TO: Sevgili Cenk
İltifatların için pardon pardon sen bir şey söylemedin ki.
Valla madem Chat olayına girdin hemen o chat programını bırak çünkü başın ağrır.
Vereceğim bir adresten 700 K civarında, dünyanın en sağlam ve en önemlisi meşhur programını çek. Mirc adlı bu programın içerisinde adresler de var hem. Hadi hemen başla downloada.
http://www.superonline.net/downfr.htm

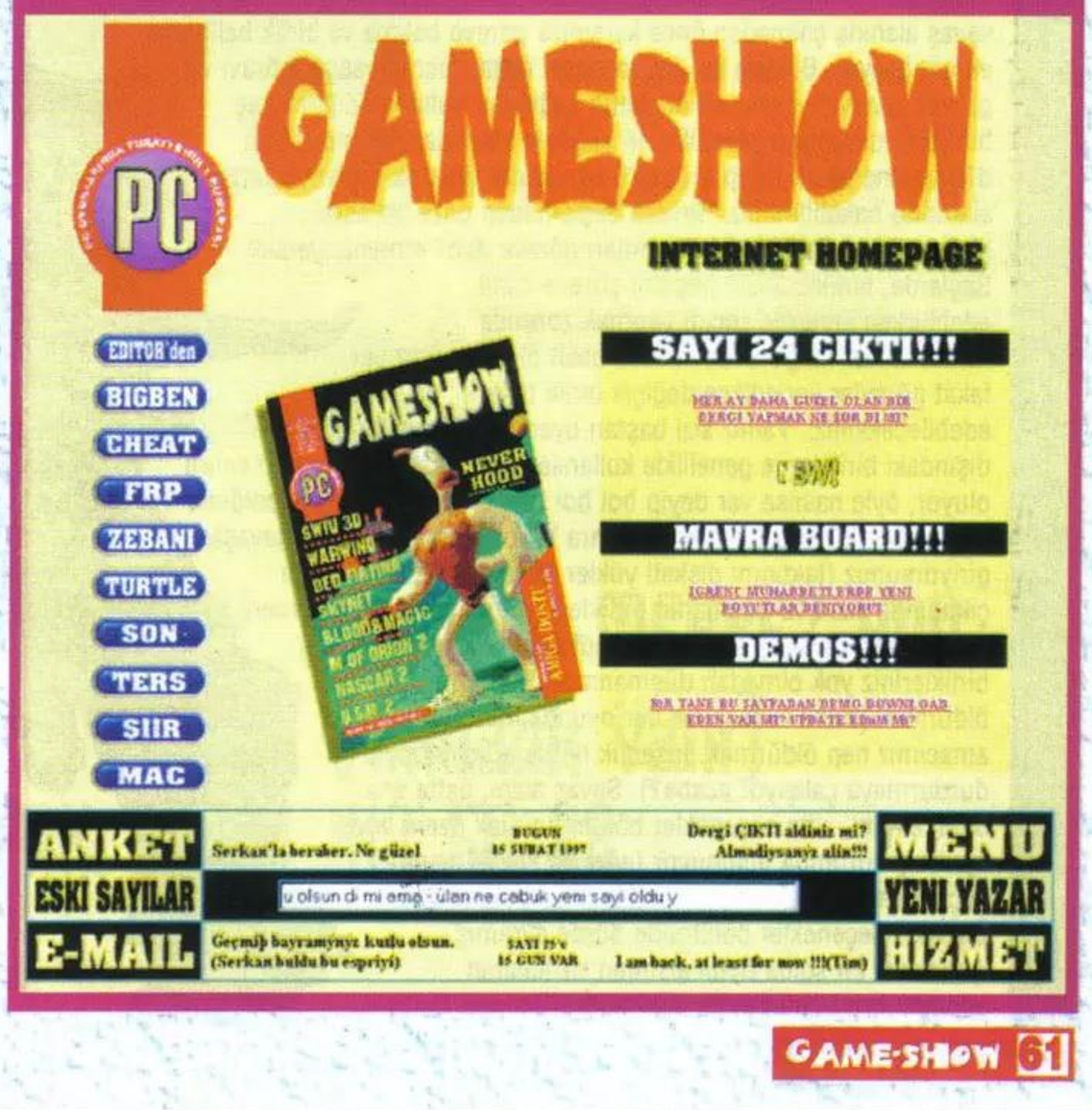
☒Timur Çataklı

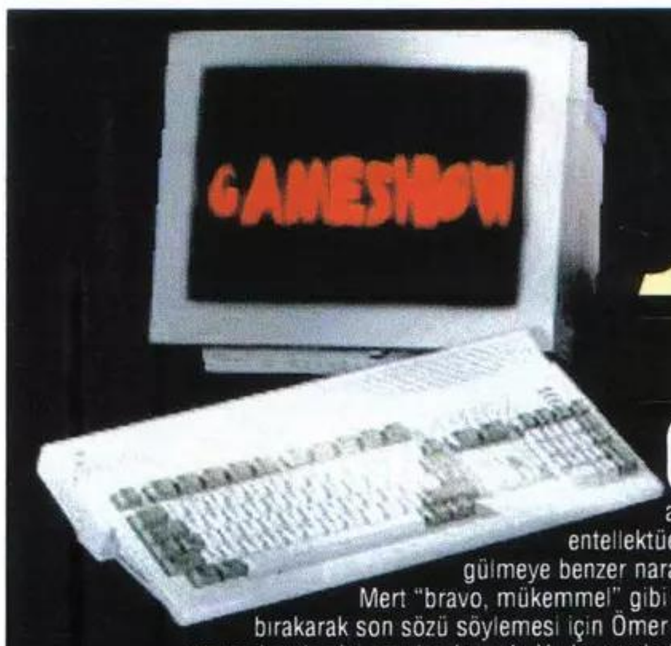


Bizim diğer büyük dergilerden neyimiz eksik. Biz de çalıştık, didindik ve kendimize bir domain name alarak Internet'deki web sitemizi kurduk. Bu domain name'i alırken aslında pek bir tercih hakkımız yoktu. Gameshow ile ilgili bütün isimler, Amerika'da yayınlanan bir TV programı nedeniyle register olmuştu. Biz de var olan isimlerden www.gsmnet.com'u, GameshowMagazineNetwork'e uydurarak bu ismi kendimize uygun bulduk. Ve başladık sitenin inşaatına...
Dergi ile ilgili tanıdığınız herkes burada. İlk başlarda büyük bir heves ile başlayan site her gün güncelleniyordu. Bu aralar milletin yoğunluğundan fazla ilgilenilmiyor. Fakat yine de hiç bir dergide olmadığı kadar burada okuyucular (yani sizler) yazarlar ile muhabbet içinde. Mavra Board adı altında ve aslında bir tartışma alanı mantığı ile yaratılmış bu sayfayı bizler üstün gayretimiz ile CHAT sayfasına dönüştürdük. Elimizde olmayan nedenler ile kuruluş amacından saptırılan Mavra Board'un son zamanlarda mavralık bir olayı kalmadı. Ama eski güzel günlerin hatırına devam ediyoruz.



Editörden - bigBEN (tavsiye ederim) - Cheats - FRP - Zebani - Efe "Turtle" - Yolun Sonu - MACAttack - Şiir Adamı hepsi ama hepsi burada.
Ayrıca yeni çıkacak sayıdaki oyunlar hakkında bilgiler her ay dergi çıkmadan önce (matbaa'da basılırken) burada update ediliyor. Eğer derdiniz eski sayılar ise hiç üzülmeyin. Bütün eski sayılar ve içerikleri hatta Gameshow ile ilgili ufak bir tarihi özgeçmiş burada... Buraya da mutlaka uğrayın. Demo download etmek istiyorsanız onlar da burada.
Yalnız ve kendisine göre takılan, kural tanımayan farklı bir dünya burası. Bu sayfalara uğradığınızda ya kendinizi bir daha kurtaramazsınız yada insanlığınızdan iğrenirsiniz. Ha! unutmadan. Buraya geldiğinizde mutlaka anket defterini doldurmayı unutmayın. Onların hepsi tek tek değerlendiriliyor. (Niye! Bizim içimizde de sapıklar olamaz mı?)





AMIGA DOStu

Geçenlerde yine Game-Show'a gittim. Meg'le bu ay hangi oyunları yazmam gerektiğini tartışmak için. İçerde her zamanki gibi eğlence vardı" adlı skandal girişi konu alan panel için geçenlerde yine Game-Show'a gittim. İçerde her zaman ki gibi eğlencenin yanısıra panele katılan konuklar da vardı: Serkan, Meg, Mert, Engin abla, Umberto Eco, Ömer Hayyam, "içim içime sığmaz benim" hanım ve ben. Konu ise kişilerin eğlence anlayışlarının aşk ve sevgi üzerine izdüşümleri idi. İlk sözü Serkan aldı ve 15 dakika boyunca Bana ve Meg'e lanetler kustu. Mert ise konuyla ilgili derin entellektüel fikirlerini Umberto Eco'nun gözlerinin içine bakarak açıklamaya çalışırken, canı sıkılan Engin abla da yabancı konuklarımızın şaşkın bakışları arasında gülmeye benzer naralar atarak konuyla ne kadar ilgilendiğini belli etti. Umberto Eco ise yaklaşık bir saat boyunca çok güzel açıklamalar yaptı fakat biz anlamadık. Yalnız Mert "bravo, mükemmel" gibi hayranlık dolu ifadelerle anladığını belirtti ve Umberto Eco'dan imza istedi. Mert'in İtalyanca bilip bilmediği konusundaki şüphelerimizi bir kenara bırakarak son sözü söylemesi için Ömer Hayyam'a döndük. Fakat Ömer Hayyam içtiği şaraptan olacak ki sızıp kaldı. Sonuçta mükemmel bir panel oldu ve Müjde: Omay da artık aramıza katıldı ve yazılarıyla sizi onurlandıracak. Ha bu arada "içim içime sığmaz benim" hanıma ne olduğunu merak ediyorsanız o da başka bir hikayedir...

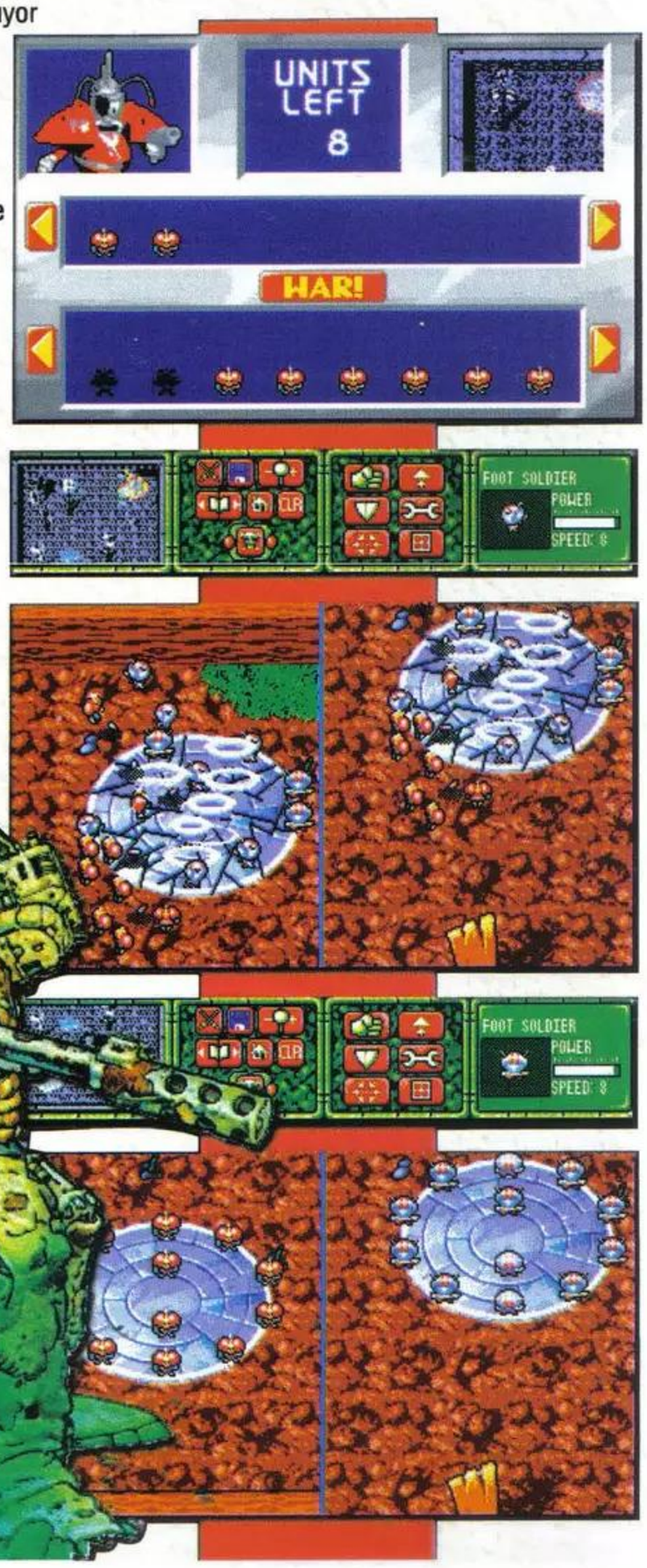
☒Polat 'Zebani' Yarışçı

TINY TROOPS

Uvauvuuu.. Amma uyumuşum. Kış uykum da biraz uzun sürdü galiba. Aaa bu önümdeki klavye de neyin nesi? Bu monitordeki yazı ekranı hiçte yabancı değil. Ne yani yazımı yazacağım? Ne! Amiga 500'e oyun mu geldi? İnsanla uykulu uykulu dalga geçilmez ki! Tiny Troops'mu? Rinna rin na yarin narin Troops mu? Ben uykudayken neler olmuş ya, neyse zaten merhaba arkadaşlar demeyi unuttuk. Merhaba arkadaşlar, birileri şaşırıpta Amiga 500'de de oynanabilen bir oyun yapmışlarda onu ben açıklayacakmışım. Acaba uyanmadık mı? Ya aslında Tiny Troops fazla öyle uzun uzadıya anlatılacak bir oyun değil, zaten ilk bakışta neyin ne işe yaradığını anlıyorsunuz. Hem Amiga kullanıcılarının oyun çözme işinde harikalar, onlar çözer desem de ben kış uykuma dönsem? >:-(tamam tamam başlıyorum.Oyunu yüklerken eğer fazla hafızanız yoksa (benim bir Amiga 500'üm var güzel mi güzel) ekranda bir uyarı mesajı yazar ve intro'yu seyredemezsiniz (bakın intro'yu bile seyredemiyorum, seyredebilen biri anlatsada ben dinlesem? ıh mı? peki). Bundan sonra karşınıza ana menü geliyor. İlk iki seçenek oyunu bilgisayara karşı veya bir arkadaşınıza karşı oynamanızı sağlıyor. Hangi oyuncunun ne ile oynayacağını ise Controls seçeneğinden ayarlıyorsunuz. Bundan sonra iki kişi oynamayı seçmişseniz kaç galibiyet alanın oyunu kazanacağını

belirliyorsunuz ve karşımıza savaşan taraf seçimi geliyor. Oyunda 4 ayaklı Klutes'ler ile 4 kollu Furfurians'lar birbirleriyle savaşıyorlar (4 kollu veya ayaklı olmalarının oyunda bir üstünlüğü yok). Tek kişilik oyunda hangi tarafta oynayacağınızı buradan seçiyorsunuz. İki kişilik oyunda ise sadece o anda mouse'u kullanan kişinin hangi taraftan olacağını belirliyorsunuz (dolayısıyla arkadaşınız da diğer taraf oluyor). Taraf seçimi bittikten sonra savaş alanına çıkmadan önce karşınıza göreve bakma ve birlik belirleme ekranı geliyor. Burada sol üst taraftaki adam resmini seçip görevi ve gerekli tavsiyeleri okuyabilir, onun sağından kullanmadığınız kaç birliğiniz olduğunu görebilir, en sağdaki kısımdan ise mouse'un düğmesine basılı tutup mouse'u oynatarak veya ok tuşlarıyla savaş alanınıza bakabilirsiniz. Savaşa başlamadan önce en alttaki birliklerinizin üstüne tıklayıp onları göreve dahil etmeniz gerekli. Başlarda, birliklerinizin hepsini göreve dahil edebilirken ilerlerde seçim yapmak zorunda kalacaksınız. İlk görevde sadece basit piyadeleriniz var fakat görevler ilerledikçe değişik birlik tiplerini de kontrol edebileceksiniz. Yalnız sizi baştan uyarayım piyadelerinizin dışındaki birliklerde genellikle kullanılan özel silahın atış sayısı sınırlı oluyor, öyle nasılsa var deyip bol bol harcamayın. Neyse, istediğiniz adamları göreve dahil ettikten sonra War seçeneğine basıp savaşa giriyorsunuz (taktınmı disketi yükler mi yükler).Savaş ekranı çıktığında sizin ve düşmanın birlikleri üslerin çevresinde birden beliriyorlar. Savaşta amacınız kendi üssünüz veya birlikleriniz yok olmadan düşmanınızın tüm birliklerini öldürmek (zaten neredeyse her oyunda, her filmde amacımız hep öldürmek. İnsanlık nüfus artışını böyle mi durdurmaya çalışıyor acaba?). Savaş alanı, üstte ana oyun ekranı, altta seçenekler bölümü olmak üzere ikiye ayrılmış durumda bulunuyor (eğer iki kişilik oyunu seçmişseniz ekran dikey olarakta ikiye bölünmüş olacak). Seçenekler bölümüde dörde ayrılmış durumda. En solda oyun alanının haritasının adamlarınızın bulunduğu bölümü görünüyor. Oyun sırasında ana ekrandaki haritayı buradan mouse'unuzun düğmesini basılı tutup istediğiniz yöne çekerek kaydırabiliyorsunuz. Bunu yukardaki ekrandan istediğiniz köşelere gelip mouse'un düğmesine basıpta veya ok tuşlarıyla da (eğer tek kişi oynuyorsanız) yapabiliyorsunuz. Seçenekler bölümündeki ikinci kutuda 7 tane emir var. Bunlar soldan sağa sırasıyla; seçeneği seçtikçe savaşan adamlarınızı görme, disket işlemleri (oyun yükleme, kaydetme, oyunun hızını ayarlama, teslim olma ve ana menüye dönme), soldaki haritayı küçültme-büyütme, görev hakkında bilgi ve istatistlik alma, herkezi üssünüze çağırma, sağdaki bilgi kısmını silme ve düşman üssüne ölümüne saldırmadır. Üçüncü seçenek kutusunda da savaşla ilgili tüm adamlarınıza veya tek bir adamınıza verebileceğiniz 5 (iki kişi oynuyorsanız 6) emir bulunur. Bunlar soldan sağa; saldır, git, koru, tamir ol, seçili kişinin etrafına toplan ve -iki kişi oynuyorsanız- diğer bilgi kısmına bakmadır. Seçenekler kısmının en sağında da birliklerin güç ve hız durumları görünür. Oyun alanından kendi birliklerinizi seçtiğinizde veya rakip birliklerin üzerine iki kere tıkladığınızda buradan durumlarını görebilirsiniz.Şeçenekleri anlattığımıza göre şimdide oyunda nasıl kullanıldıklarını kısaca bir görelim. Birlikleriniz üssünüzün çevresinde belirdikten sonra onların istediğiniz bir kısmını seçip, emir verebiliyorsunuz. Tek bir birliğinizin üstüne tıklayıp onu seçebilirken, sol button'a basılı tutup bir kutu açıp istediğiniz birlikleri içine alarak da, birliklerinizi seçebiliyorsunuz. Birliklerinizin bir kısmını seçtiğinizde dördüncü seçenek kutusundan onların düzenini belirtebileceğiniz 4 seçenek çıkar. Bunlar sırasıyla birliklerinizi v şeklinde, düz, paralel iki sıra ve yan yana iki sıra şeklinde dizmenize olanak verir. Buradan bir seçenek seçip mouse'unuzu oynatarak birliklerinizin istediğiniz açı ve genişlikte seçtiğiniz düzende durmalarını sağlayabilirsiniz. Birliklerinizi seçtikten sonra üçüncü seçenek kutusundan onlara emirler verebilirsiniz.Saldır emirini seçip bir düşman birliğinin üzerine gelip (pointerınız yumruk şekline döner) tıklarsanız birliğinizin saldırmasını sağlarsınız. Git emrinde ise pointer'ı istediğiniz yere götürüp sol buttona basarsanız birliğiniz direk oraya gider ama birliğinize bir rota çizmek isterseniz sağ button'ı kullanmalısınız. Birliğinizin gitmesini istediğiniz yerleri sağ button'la tıklayarak belirleyip en son sol button'a basmanız birliğinizin tüm seçtiğiniz yerlere gitmesini sağlıyor (Birliklerinizi topluca seçtiğinizde sadece git ve saldır seçeneklerini kullanabiliyorsunuz). Koru seçeneğinde birliğiniz mouse'la belirlediğiniz daire içindeki alanı koruyor. Tamir seçeneğinde ise üsse gidip bir süre içinde tamir olup geliyor.Tiny Troops'ta tüm anlatılacaklar bu kadar. Amacınız adamlarınızın hız ve güçlerini, oyun alanının düzenini dikkatlice kullanarak rakibinizi yenmek. Bir daha ki Amiga 500 oyununda görüşmek üzere, bana tatlı rüyalar.

☒MURAD OMAY



CHAOS ENGINE2

1- ONE PLAYER VS CPU: Bir kahraman seçip bilgisayara karşı oynamak için.
2- TWO PLAYERS: Bu da bilgisayara karşı olmayanı
3- ENTER PASSWORD: Level sonlarında alınan kodları girmek için. Bir daha aynı bölümü oynamamak için.

Geçenlerde Kamer bilgisayarda Chaos Engine 2'yi oynarken Meg bey yanıma geldi ve aramızda aşağı yukarı şöyle bir diyalog geçti:

- Oyunu istersen kısa yaz, Omay'ın yazısı uzun olmuş.
- Abi bu hit oyun. Sen merak etme ben yazacak birşeyler bulurum.
- Zaten oyun yazmaktan daha çok edebiyat yapıyorsun...

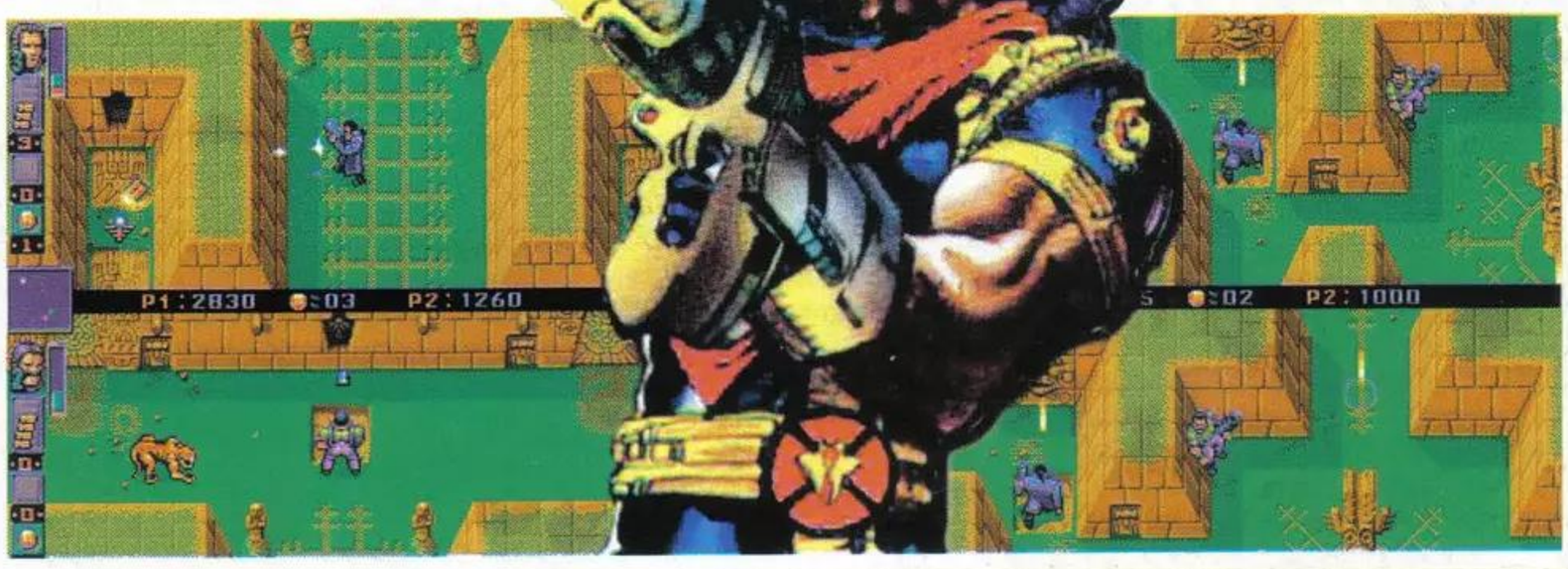
Şimdi size edebiyat yapmadan, %100 oyunla ilgili, "şuraya gidin, şunu alın, bunu vurun, sağa dönün, sola dönün" gibi daha edebi(!) cümleler kurarak, bir oyun açıklamasının nasıl kuru, sıkıcı ve tekdüze olduğunu göstereceğim.

Chaos engine 2, daha önce Big Brother'ın torunları olan Bitmap Brothers (daha detaylı bilgi için bakınız George Orwell - 1984) tarafından yapılan ve çok beğenilen ilk Chaos'un devamı. Kaç, kovala, ateş et, tut, yakala, öldür...Anlayacağınız yine aynı terane. Oyunun başında, ilkinde yer alan kahramanlardan birisini mecburen seçip oyuna başlayın. İlk göreviniz anahtarı bulup, bölümün ortasında bir yerlerde bulunan kapıdan çıkmak. Eğer bilgisayara karşı oynuyorsanız bölümü bitirmeniz biraz uzun sürebilir. Arkadaşınızla oynuyorsanız tek yapmanız gereken sağdan soldan karşınıza çıkan robotları öldürmek. Genelde ilk level hep kolay olur ya, anahtar da biraz gezindikten sonra karşınıza çıkacak. Çıkmanız gereken kapı da hemen yakınlarda bir yerlerde. Bölümün bazı yerlerinde oyuncunun kafasını karıştırmak için bir takım düzenekler kurulmuş. Bunlardan bazıları kapıları açıyor, bazıları da extra ammo kazandırıyor falan filan. Oyunda en tehlikede olduğunuz an silahınızın ammo'su bittiği andır. Ya acilen bir yerlerden ammo bulacaksınız, ya da karşınıza çıkan robotumsu yaratıkları yumruklarınızla alt etmeye çalışacaksınız; yani öleceksiniz. Bu yüzden sağa sola rasgele ateş etmeyin. Bu arada mutlaka ortağınızla birebir uyum haline olun. Teamwork yapın. Yoksa robotlar sizi öldürür (bak sen!). Bundan başka bazı kapılardan giremiyorsanız bilinki karşınıza mutlaka bir robot (veya başka bir yaratık) belası çıkacak. Oyunda bölüm atladıkça işiniz daha da zorlaşıyor; hatta ilk oyunun zorluğunu bile aramaya başlıyorsunuz. Bu tip bölümlerde daha stratejik davranmanız gerekiyor (üfff!). İki kişi oynarken ekranın ikiye bölündüğünü ve görüş alanınızı daralttığını hatırlatmadan da rahat edemiyicm. Aslında gönül ister ki, daha sonraki bölümleri de "aşağı in, yukarı çık, sağa dön, silahı al, ateş et" gibi önemli ve zevk kasabı açıklamalar yapmak isterdi ama malesef oyunu kısa yazmam gerekiyor, çünkü yer yok. artık bundan sonraki bölümleri çözmeyi sizin kıvrak zekanıza bırakıyorum (klasik kestirip atma!).

Şimdi bu son satırlar bir yazarın kendi görüşlerini açıkladığı ve yazı boyunca en özgür davranabileceği satırlardır ya, ben de bulunduğum çin işkencesinden kurtulup oyun ile ilgili gayet önemli görüşlerimi siz sevgili okuyucularım ile paylaşmaktan huzur ve mutluluk duyuyorum. Ama nasıl başladıysam öyle bitireyim bari: Edebi olmadan.

Bir kere oyun bana baştan sağma yapılmış gibi geldi. İlk oyundaki o mükemmel atmosfer bu oyunda kaybolmuş. Aslında Amiganın bulunduğu durum itibarıyle böyle bir oyun çıkarmak cesaret istese de, fazla üzerine düşülmemiş olması hem üzücü, hem de ilkinin şanına, şöhretine gölge düşürücü. Yinede az, çok güzel grafikler, idare eden sesler, üç disket, A1200, hareket, aksiyon, macera...Tahmin ediyorum fan'lar bu oyunu çoktan almıştır, almayanlarda gidip alsınlar. Bu arada bu yazıyı okuyanlarda acilen bu yazıyı okuduklarını unutsunlar...

Polat 'Zebani' Yarışçı



JOY BİLGİSAYAR

Amiga için en yeni oyun, utility ve Aminet CD'leri.
Türkiye'nin en geniş Amiga 1200 oyun ve utility arşivi.
PC için en yeni disk ve CD-Rom oyunları.
CD-Rom oyunlarında cazip fiyatlar.
Amiga ve PC'de resimli oyun kataloğu.
Aztech CD-Rom'lar, Sound Galaxy Ses Kartları.
Türkiye'nin her yerine kargo ile sipariş gönderilir.
Ücretsiz Amiga ve PC'listemizi isteyiniz.

AMINET CD'LERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ

Adres: OSMANAĞA MAH. NÜZHET EFENDİ SOK. EKŞİOĞLU MERKEZ HAN
No: 9/26 KADIKÖY / İSTANBUL. (Akbank Yanı)
TEL: (216) 348 20 79•FAX: (216) 418 56 88

YOLUN sonu

TERS ADAM

Lanet olsun daha fazla RAM almaya karar verdiğim güne. Ne lan bu, parayı toplamak için debelendiğimiz yetmiyor gibi bir de aritmatikden sınav mı olacaz. Kerat Cetvelini bilmeyene upgrade ettirmeyip süründürtecek misiniz ula. Ayıptır be. Bin milyar tane devreyi kıl kadar yere sokmayı biliyorsunuz da, istenildiği gibi eklenen RAM yapmaktan acizmisiniz develer. Yok 8'in üstüne 4 gelirse eldeki 2 yi satmak lazim, yok 3 tanesi yanyana calışmaz ya 4 alın ya hiç almayın, ya elinizdekiler buna uymaz, onları bize sudan ucuza verin, biz size şunları sapına kadar saplayarak satalım, yok o kadar çıkamazsınız, boardı komple değiştirin, yok bu RAM o alete fazla, size başka alet verelim, yok evi ipotek ettirin, o istediğiniz RAM'lar çok pahalı, Kamboçyada çok rüzgar esmiş, fabrikanin sahibi nezle olmuş, sinirinden zam yapmış. Lan dağıtırım hepinizi ha. Topu topu alacaksınız BENİM söylediğim kadar RAM'i, BENİM istediğim fiyata, BENİM bilgisayarıma takacaksınız. Bin dereden su getirme, bin tane sorun çıkarmaya, beni dogduğuma bin kere pişman etmeye ne gerek var? Uzay cağına geldik göya, hala böyle şeylerle uğraştırıyorsunuz beni. Uzay cağı soyguncuları! Hayır, size saydığım parayı paşa dedem bırakmadı ki bana, hem onu alacaksınız hem de canımdan bezdireceksiniz beni. Bırakın, istemiyorum, takmayın RAM'ı, onun yerine ben takacam size, girin sıraya.

TERSO

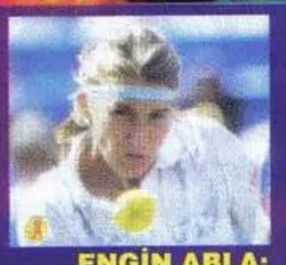
NE ZAMAN?

1) Bir sayı bittiğinde 'Allah Allah bu ay hiç problem çıkmadı' diyecegiz?
2) Aaa ne kötü, salaklık ettik, ya keşke 45000 tane bassaymışız diyeceğiz?
3) Dergide iç huzurumuzu sağlayıp kardeş kanı dökmeye son vereceğiz?
4) Bi daha bir arada oturup siyah yaz gecelerinde oyun oynayıp lahmacun yiyeceğiz (uhuhuhuhuhu)
5) Serkan'la ugraşmayı bırakıp, tedavisiyle ilgilenecegiz? (bu sefer hepsi kişisel ama genelde ortak sorun, nasıl oluyorsa artik)-

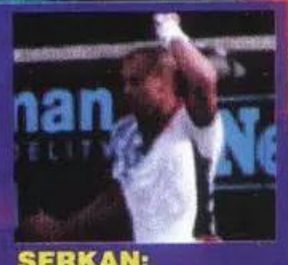
EDEBIYAT DÜNYASINA KATKILARIMIZ YA DA GAMESHOW SÖZLÜGÜ

MEG: Çok büyük katkıları olmuştur. 'Hadi canım' ve 'sonra güzelim sonra' laflarının patenti ondadir,

MAC: Yarar mı zarar mı siz kararverin. 'Diil, gibin, bişii, dabiki' gibi bir sürü tecavüz gerçekleştirmişir.

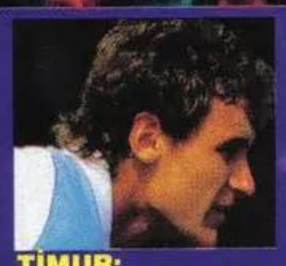


ENGİN ABLA: Normal kelimelere ayıp boyutları eklemiştir. 'Kalın, uzun, kısa' gibi normal laflar bile onun dilinde (!) ehem...

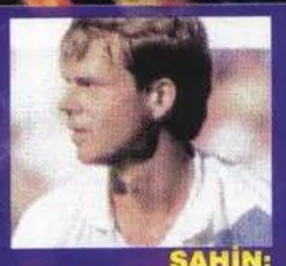


SERKAN: Yavrum benim, hele bir okumayı yazmayı söksün, edebiyata sıra gelir inşallah, bekliyoruz iste, sabırlıyızdır.–

MERT: En büyük katkisi, şiir okumak için 45 yaşında olmak ve pipo içmek gerekmediğini ispat etmesidir.



TİMUR: Ben, ben, ben ve de ben kelimelerini başarıyla kullanmakta ama başka kimselere izin vermemektedir.



SAHİN: Ooo, yaratıcılık silselesi (bu da onun lafi). Alalala, hadi len ehhehe, uhuhu ve bir çok incinin mucidi

ÇAYCIMIZ: Tek bir lafıyla tarihe geçti, o da süper kreasyon: 'Muradım'. Mac ne derse desin, o artık bir trademark.

TOP 10 TÜRKİYE

1) DIABLO
2) DAGGERFALL
3) D.DERBY 2
4) BLOOD&MAGIC
5) MAX
6) RED ALERT
7) WARWIND
8) MAGIC
9) FIFA 97
10) NBA LIVE 97

Ben delikanlı adamım, kimseyi takmam:

1- Quark da yaptığım hiç bir renge 'Process Seperation' yapmam. Onu düzeltirken Quark crash ediyomuş, onu düzeltmek unuttulduğu için 10 milyonluk film ziyan olmuş, umurumda olmaz!
2- Türkçe karekter hayatta kullanmam. Zaten ben, kullananı da sevmem.
3- Takılırım IRC'ye sabahlara kadar, dergi geç çıkıyormuş, şöyleymiş, böyleymiş sallamam.
4- Yazıyı şu kadar kelime yazmam gerekiyormuş. Hiç işim olmaz. Ne kadar istersem o kadar yazarım.
5- Oyle her oyunu yazmaaam. Ancak yazmak istediğimi gerçekten hisstettiğim oyunları yazarım.

Okuyucuya Hizmet!

ASLA RENKLİ GÖREMEYECEĞİNİZİ SANDIĞINIZ SAYFALAR! ARALIK 1995

TOP 10 DEUTSCHLAND

1) RED ALERT
2) B.MAN. 97
3) GOLDEN G.
4) FIGP2
5) TOMB RAIDER
6) FIFA97
7) SETTLERS2
8) SCREAMER2
9) F.SIM 5.1
10) CREATURES

IN

- Sakin, olgun havalarda başlayıp, bağırma ya da çirkef durumlara dönüşen kavgalar (mavraaa)
- IRC'de gerçek manada FANTASY Role Playing, Ceren, Helen ve PeggySue ehehehehehe.
- Yine IRC'de yeni #64ler odasi, bekleriz.
- MMX'li Pentium'lar (olmasa da, alamasak da, bu in, bizim inimizdir)
- İnce ince, ya da kalınından laf sokmak. Sokulan lafın sonuna cüce sıfatı eklemek.

OUT

- Mavra Board (hayat cok acımasız canıım)
- Diablo (asla haketmedi zaten)
- 28.800 Modemler (elin adamı çok daha hızlılarını piyasaya sürdü bile)
- Win95 (zaten dünyada adalet olsa asla in olmazdı)
- Win95 (eheheh güle güle tanrının cezasi ehehehe)
- Perde ve masa örtülerinde pastel tonlar, özellikle vişne çürüğü (benim nasihatlarımı dinlerseniz arakadaş grubunuzdaki bütün hanımları kıskançlıktan çatlatabilirsiniz ayol)

Türkiye'de ilk kez interaktif video tabanlı Türkçe bir FRP

İSTANBUL EFSANELERİ

Verecek ışığı olmayan karanlığı sever

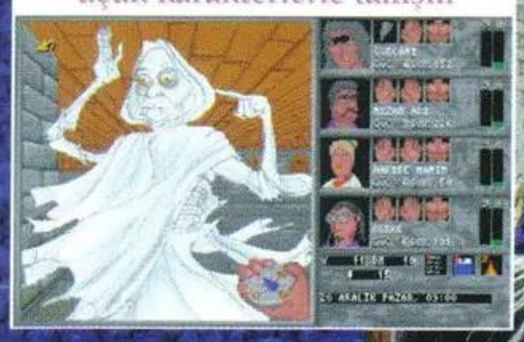
Birinci Bölüm

LALE SAVAŞÇILARI

ÇIKTI

İstanbul'un hiç bilmediğiniz hikayesini öğrenin!

Üç boyutlu ortamlarda uçuk karakterlerle tanışın



Cehaletin gerçek yüzünü görün

İnanılmaz olaylara tanık olun

RAKS NewMedia CD-ROM

RAKS

PC CD ROM

Compuphiliacs

Daha geniş bilgi için: Raks New Media Tel: (0212) 272 65 27-272 73 13-272 65 93- 272 65 79-272 67 44 Faks: (0212) 272 65 02

GENEL DAĞITICILAR: Raksotek: Tel: (0212) 886 68 30-886 31 22 Faks: (0212) 886 63 80

İstanbul Bölgesi: 3P Tel: (0212) 212 36 57, Faks: (0212) 212 36 63, Ankara Bölgesi: PC Shop: Tel: (0312) 468 92 85, Faks: (0312) 468 92 86, İzmir Bölgesi: Bilgisan Tel&Faks: (0232) 422 30 92

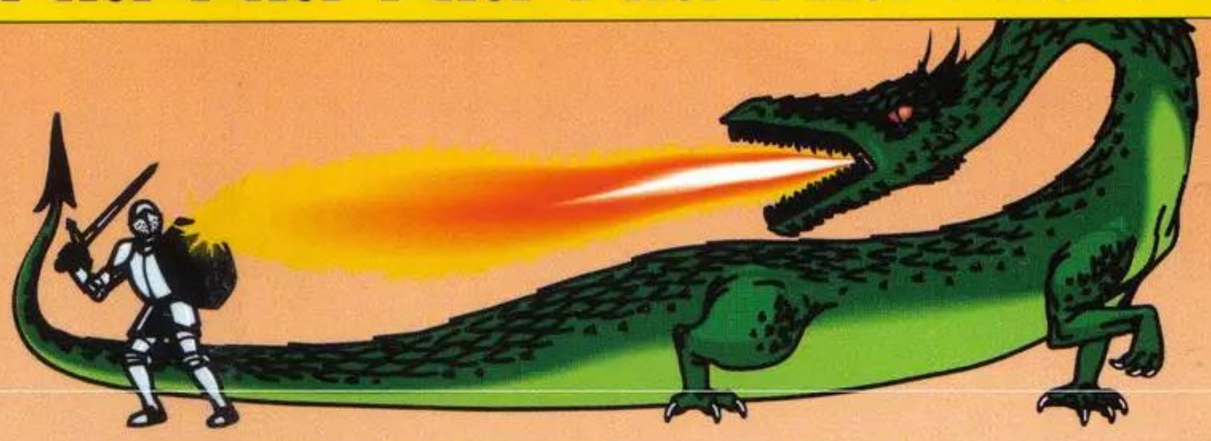
PERLA

PC/MAC CD-ROM

YENİ YENİ YENİ YENİ YENİ YENİ YENİ

IDEPENDENCE DAY
SEGA RALLY
RED ALERT-COUNTER STRIKE
DIE HARD TRILOGY
NCAA FINAL FOUR'97
LANDS OF LORE
DOMINION
PRIVATEER 2
PHANTASMAGORIA 2
DIABLO

YENİ YENİ YENİ YENİ YENİ YENİ YENİ



VISA MasterCard American Express Cards

BİLGİSAYARCILAR SÜPER TOPTAN FİYATLARIMIZ İÇİN MUTLAKA ARAYIN.

!!!BAYİLİKLER VERİLECEKTİR!!!

ÇOK YAKINDA ÇOK YAKINDA

NFS 2
JEDI KNIGHT(DARK FORCES2)
X-WING&TIE FIGHTER
POWER F1
X-COM 3 - APOCALYPS
MONKEY ISLAND 3
STARCRAFT
BRIGHTRIGHT

ÇOK YAKINDA ÇOK YAKINDA

ARTIK EN YENİ OYUNLAR SİZE BİR TELEFON KADAR YAKIN
TÜRKİYEDE İLK DEFA MAIL ORDER İLE ALIŞVERİŞ

PERLA OTOMOBİL KİRALAMA HİZMETLERİ VE BİLGİSAYAR ÜRÜNLERİ TİC. LTD. ŞTİ.
Valikonağı cad. Zafer sok. No: 48/3 Nişantaşı / İstanbul
Tel: (0212) 241 5626 - 246 5788 Fax: 246 3259

COMPEX YAZILIM FUARINDAYIZ
COMPEX YAZILIM FUARINDAYIZ
HEPİNİZİ BEKLİYORUZ
DAVETİYELERİNİZİ ADRESİMİZDEN
TEMİN EDEBİLİRSİNİZ
STAND NO: 24